PROJECT EDEN, POOL OF RADIANCE, CODENAME OUTBREAK, F1 2001, PATRICIAN II, STRONGHOLD, ZOO TYCOON

576 KByte

A PC JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA



S.W.I.N.E.
exkluzív bemutató

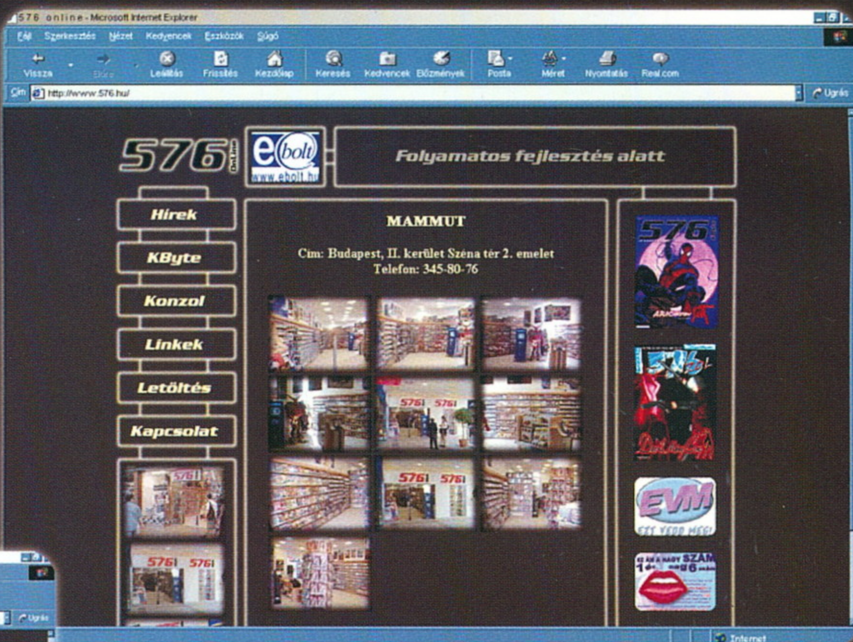
THRONE OF DARKNESS 魔

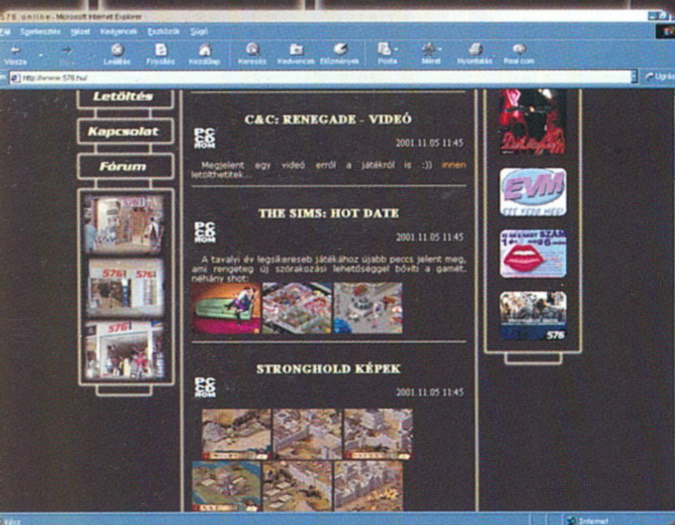
KI AZ A KUROSAWA?!

Ára: 796,- Ft
2001. NOVEMBER #127

576 OnLine

- Hírek
- KByte
- Konzol
- Linkek
- Letöltés
- Kapcsolat







www.576.hu

1944 Across the Rhine | 3 koponya | Addiction Pinball | Admiral Sea Battles | Airport Inc. | Apache Longbow | Army Men | Army Men in Space | Atomic Bomberman | Ballpark

Broken Sword | Broken Sword II | Castrol Honda Superbike | Civilization | Captain Claw | Colin McRae Rally | Colonization | Comanche vs. Hokum | Dark Colony | Deathtrap Dungeon

Eastern Front | EF 2000 | F22 Air Dominance | F/A-18 Korea | Fighting Force | Flight Unlimited II | Fly! | Fly Fishing | Ford Racing | Go Kart Racing

Grand Theft Auto | Grand Theft Auto 2 | Grand Touring | Heroes of M&M II | Hidden & Dangerous | House of the Dead | Int. Rally Cham. | KO Boxing | Micro Machines III | MIG Alley

Might & Magic VI | Might Magic VII | Mobil 1 Rally | Montezuma's Return | Mortal Kombat 4 | Myth: The Fallen Lords | Panzer Dragon | Pro Pinball | Railroad Tycoon II | Red Gzard

Resident Evil 2 | Requiem | Revenant | Screamer Rally | Search & Rescue | Sega Rally 2 | Sega WW Soccer | Small Soldiers | Sonic Racer | Soul Reaver

Spec Ops | Spec Ops 2 | Toca Tourin Car Champ. | Tomb Raider | Tomb Raider 2 | Toonstruck | Touché | UFO Enemy Unknown | Vegas Games 200 | Virtua Cop 2

Virtua Fighter | Viva Football | Warcraft | Western Front | World League Soccer | Worms United

EVM

Commandos | Cutthroats

ÚJDONSÁGOK ÚJDONSÁGOK

Flying Corps Gold | Gangsters | Thief

576 KByte | TESCO | MEDIA MARKT | Libri | Office DEPOT | Auchan | CD GALAXIS | Automex

kínáltunk folyamatosan bővül

www.evm.hu

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK: 349-48-47

Úgy vélem, e havi bevezetőnk első sora minden vérbeli PC játékőrült szívét megdobogtatja: nagyon olybá tűnik, hogy a karácsony előtti játékdömping az idén a vártnál is korábban kezdődött el.
Alig egy hónappal ezelőtt még panaszkodtam, hogy minden anyag az utolsó pillanatban szakadt a nyakunkba, és őrült rohanás közepette sikerült csak időben befejeznünk a magazin októberi számát.
A helyzet novemberre gyökeresen megváltozott: sorra jöttek az ígéretesnél ígéretesebb címek, a várva várt játékok, és jönnek még most is, amikor kénytelen-kelletlen már le kellett zárnunk az aktuális számot.
Már most annyi anyag van a szerkesztőség polcain, amivel megtölthetnénk a karácsonyi KByte-ot, és csak jönnek, csak jönnek — ilyenkor tűnik igazán kevésnek az újság vége felé leledző „következő havi ajánló", és remélem, nem árulok el nagy titkot, ha fellebbentek még néhány igencsak vonzó címet a decemberi tartalomból: Civilization III, 4X4 Evolution 2, Rally Trophy, Empire Earth...
És hol van még a decemberi lapzárta...!

De hogy egy kicsit aktuálisabb hangot üssünk meg: e számunk is bővelkedik a jobbnál jobb ínyencségekben. A nagyon-nagyon beharangozott, gyanús-titkos Eidos sikervárományos e havi kedvencünkké avanzsált, jóllehet, erős holtverseny volt közte, és a többi igazán nívós cucc között. GyZ alaposan kielemezte a témát, és olyan belemerülten ecsetelgette nekünk a progi finomságait, hogy még a cipője talpát is sikerült odakapatnia a szerkesztőség böhöm cserépkályhájára. Megjött végre a nagy klasszikus, a Pool of Radience folytatása is, mely a vártnál jócskán visszafogottabb reakciókat váltott ki belőlünk. Némi kárpótlást jelentett a várostromokra kihegyezett Stronghold, és az überjapán Throne of Darkness — de igazándiból csak a Zoo Tycoon láttán esett le az állunk.
Mindezt csak tetézte az, hogy egy szép, derűs napon a Stormregion fejlesztőgárda egyik oszlopos tagja megkeresett minket, lenne-e kedvünk nagy hirtelen letesztelni a már nagyon várt S.W.I.N.E.-t. Mi persze egyből rájuk szabadítottuk Balage-t, aki azóta oda is költözött hozzájuk, lévén az egész csapatot ismeri homályba vesző gyermekkora óta. Szóval van interjú, meg exluzívitás, meg nagy nyereményjáték is, és csak annyit fűzhetek hozzá: tényleg le a kalappal a magyar srácok előtt.
Sportrajongók se aggódjanak, a múlt hónapban bemutatásra került FA Premier League Manager legnagyobb riválisa, a Championship Manager idei kiadása is menetrendszerűen befutott, de ha még ez sem lenne elég, akkor nekik javaslom az F1 2001-et, kikapcsolódás gyanánt.
Egy új rovat is született, amely talán állandósul is, bár a dolog ezen része sokkal inkább múlik a hazai disztribútorokon, mint rajtunk: a Lokalizált Játékok címen futó rovat a „magyarított" gamékkal foglalkozik — e számunkban egy kisseb csokorra valót sikerült kielemeznünk belőlük.
Ne feledkezzünk meg a Virgin hányattatott sorsú Codename Outbreakjéről sem, vagy a vártnál gyengébbre sikerült Evil Twinről sem — de itt figyel a régi-régi klasziku, a Patrician második epizódjának elképesztő mélységekbe merülő ismertetője is.

Más.
Úgy látszik, kedves levélírogató olvasóink is kezdik megemberelni magukat végre: rengeteg emilt kaptunk. E havi Csevegőnk mégis valamelyest rendellenesre sikerült — megpróbáltam ugyanis néhány olyan levelet kiemelni, amelyek tartalmukban, vagy mondandójukban érdekesebbek lehetnek a számotokra. Van közte anyázás is, meg dicséret is, de még így sem férte be annyi, amennyit szerettem volna.
Sebaj, majd jövő hónapban!
Rengeteg válasz érkezett a Commandos 2 játékra is — aki kimaradt a nyereményosztásból, az se izguljon, mert most aztán akad megpályázni való bőven.
Szóval ti csak dőljetek hátra, olvassatok, emilezzetek, küldjétek a válaszokat, és ki tudja, talán karácsonyra a ti fátok alatt is ott figyel majd egy S.W.I.N.E. CD. De ha nem is, egy 576 KBtye biztosan.

Varga Balázs

Előző havi nyereményjátékaink nyertesei:

Commandos 2 posztert nyertek: *Bredán Máté (Budapest), Farkas Gábor (Szekszárd), Ladányi Ákos (Gyula), Jancsó Balázs (Pásztó), Elek Zoltán (Polgár), Gyöngyösi Nándor (Peremarton), Balogh József (Gesztérd), Forró Ádám (Komárom), Récz Attila (Szombathely), Kincsem Dávid (Kazincbarcika)*

Commandos 2 PC-CDROM-ot nyert: *Veréb Szabolcs (Nyíregyháza)*

Nyereményeiket postán küldjük!

2001. november

Bevezető 2
Tartalom 2

HÍREK, ELŐZETESEK

Hírek 4
Heroes of Might & Magic IV 10
Arx Fatalis 12
Duality 14

ISMERTETŐK

Project Eden 16
Evil Twin 22
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor 26



STRONGHOLD 40
30
S.W.I.N.E.
ZOO TYCOON 66

TARTALOM

S.W.I.N.E.	30
Codename Outbreak	36
Stronghold	40
Throne of Darkness	44
Druuna: Morbus Gravis	52
World War 3: Black Gold	56
Real War	60
Patrician 2	62
Monopoly Tycoon	64
Moon Tycoon	65
Zoo Tycoon	66
Championship Manager Season 2001/2002	68
F1 2001	70

CHEATEK, EGYEBEK

Lokalizált Játékok	74
Kult Játékok: The Incredible Machine	76
Visszatekintő	78
Cinkelt lapok	82
Hardver Teszt: Titan processzorhűtők	84
HardWARe	86
SzösszeNET	88
A hónap dumája	90
A hónap bukása: Hot Wheels Mechanix	91
Csevegő	92
Decemberi ajánló	96
Toplisták	96

POOL OF RADIANCE 26

PROJECT EDEN 16

F1 2001 70

CODENAM OUTBREAK 36

Kiadja a COMGAME '576' Kft. 1137 Budapest, Gergely Gy.u.17. Postacím: 1389 Budapest, Pf.:132.
576kbyte@576.hu, www.576.hu
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Szerkeszti: 576 Team **Layout:** Varga Balázs vargab@576.hu **Tördelés:** Soltész Tamás
Levilágítás: Recent Kft. **Nyomás:** Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest
Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.
Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132
egy évre 6999,- Ft fél évre 3999,- Ft negyed évre 1999,- Ft
ISSN 0865-8226

NEWS GONE GOLD

EUROPA UNIVERSALIS 2
Ubisoft/Paradox Entertainment
www.europa-universalis.com/eu2.asp




Nemrégiben egész meglepő sikerrel kavarta fel a PC-s játékpiac csendes állóvizét egy Europa Universalis nevezetű RTS: komplexitásával, kiforrottságával kiemelt helyet vívott ki magának a rajongók szívében (tényleg nem azért mondom, de épp ezen számunkban írunk a játék lokalizált változatáról).
Mi hát a következő lépés egy ilyen esetben? Természetesen készítsünk folytatást!
Vegyük például a Jeanne D'Arc és Napoleon közti időszakot (a fő kampány 1419-1820-ig tart); javítsunk a diplomácia, kereskedelem, hadviselés rendszerén; fejlesszük a grafikát (ezúttal akár 1280x1024-ben is nyomhatjuk), a zenéket, a hangokat, a kezelést. Növeljük tovább az eddig is nagy számokat (azt szeretik a népek!): 180 választható ország, 120 új provincia — köztük olyan újdonságok, mint Kína, Zimbabwe, vagy a Cherokee törzsek területe (!) —, sőt, adjuk a játékos kezébe az eszközöket, hogy saját maga tervezhesse meg országát és a vidéket. Ahogy láthatjuk, a fejlesztők tényleg kitesznek magukért...
Nagggyon impresszív!

Megjelenés: **2002. Q1**

MUTANT CHRONICLES: WARZONE ONLINE
Paradox Entertainment
warzone.paradoxplaza.com



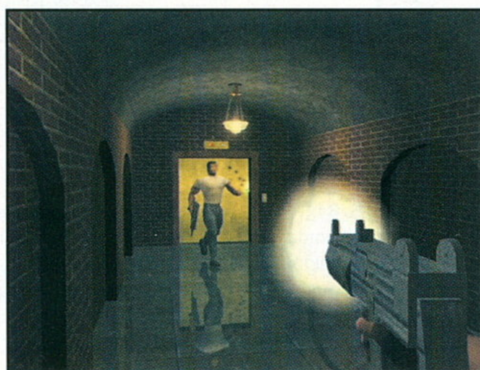

Na, ha valaki nem tudná, a Mutant Chronicles eredetileg egy táblás játék: nagyjából annyit elég tudni róla, hogy a messzi jövőben játszódik, amikor is az emberi faj, és a Setét Légió vívják globális háborújukat.
Mint neve is mutatja, a Warzone csak és kizárólag multiplayer játékmódra kiélezve készül: afféle 3D RTS, akció és taktika kombinációja.
A képeket elnézve a látvány már most lenyűgöző — nem is beszélve arról, hogy lesz itt mindenféle dinamikus időjárás: eső, hó, köd, vihar, villámlás, amik jelentős kihatással lesznek a játékmenetre. Szakadó esőben a nehéz egységek lassabban mozognak, ködben csökken a látótávolság, ésatöbbi.
A full 3D-s játék alapjául egy saját fejlesztésű engine, a Valpurgius szolgál, segítségével még a táj felszínét is deformálhatjuk harc közben.
A Warzone Online-t egyszerre fejlesztik X-Boxra és PC-re, de tervezik a PS2 verzió elkészítését is.



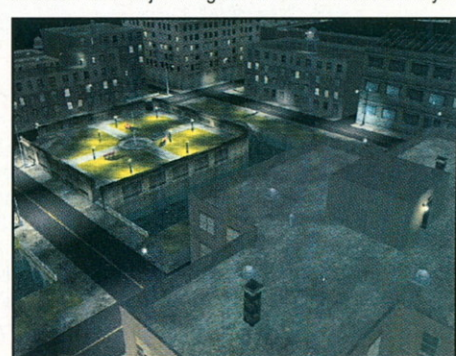
Megjelenés: **2002. Q1**

THE UNDERWORLD: CRIME DOES PAY
Phoenix Entertainment
www.unerworldgame.com

A bűnözéssel foglalkozó játékok mindig is kitüntetett figyelmet érdemeltek ki nálam — talán azért, mert elég zűrös környéken nőttem fel, hahaha...
Már a címe is mutatja, hogy az Underworldben bizony nem kis helyes tapsi-hapik terelgetésével kell foglalatoskodnunk: sokkal inkább maroknyi bűnbandánk hatalmas bűnszervezetté való fejlesztése lesz a feladat ebben a 3D RTS, RPG, FPS kombinációban.



Az Underworldben a bűnözés minden formája helyet kapott: lopás, gyilkosság, rablás egyaránt a feladatunk lesz, ugyanakkor hatalmunk növekedésével miránk hárul alfőnökeink kinevezése, kiképzése, skilljeik, képzettségük, fegyvereik, felszereléseik kiválasztása is.
Ugyanakkor gondot kell fordítanunk bandák menedzselésére is: utasíthatjuk csapatunkat, hogy kikémleljék a rivális bandákat, vagy akár arra is, hogy valamilyen legális fedőtevékenységbe kezdjenek. De még ezen feladatok ellátása közepette is bármikor átválthatunk 3rd person nézetbe, és máris az utcán találhatjuk magunkat: és lehetünk bármilyen nagy főnökök, a lehetőség mindig adott, hogy mi végezzük ki a rivális banda fejét☺



A játék site-ján oldalakon át veszik ki a számtalan lehetőséget, amit ez a játék kínál nekünk: és azt kell mondjam, az Underworld igen jó eséllyel bír arra, hogy némileg megreformálja a játékpiacot.

Megjelenés: **2002.**



THE TROMA PROJECT
Zuxxez Entertainment/Nekrosoft
www.zuxxez.com

15 hónap fejlesztés után hamarosan kész a világ első un-PC PC játéka — mondja a Troma Project reklámszövege.
Magyarázat következik: un-PC = politikailag NEM korrekt; PC = Személyi számítógép. Hm.
Valami számomra is rejtélyes okból kifolyólag nem igazán sikerült tisztáznom a Troma univerzum mibenlétét (ez afféle média őrület, asszem, de akit komolyabban érdekel, az nézze meg a www.troma.com-ot), egy azonban biztos: a beavatottak számára a Troma egyet jelent a szex, erőszak, bűnözés szentháromsággal — elég, ha csak a játék három főbb karakterének nevét vesszük alapul: a Toxikus Bosszúálló, Bullimia, és Kabukiman őrmester☺
Épp a fentebb leírtaknak köszönhető, hogy a német hatóságok (leginkább az USK) már jó ideje huzavonáznak a kiadóval: csökkentse a brutalitást és az obszcenitást ebben a 7 fejezetre, és fejezetenként több mint tíz 10 küldetésre épülő, körökre osztott stratégiában. A végső megoldást három különböző verzió (más-más durvasági szinttel) jelentette, melyeket három különböző cég disztributál.
Már csak a felhajtás miatt is érdemes leszegy próbát tennünk a Troma Projecttel, de van itt még egy pár húzóerő: az átvezető animokban olyan személyiségek fordulnak elő, mint a Motörheades Lemmy, vagy a SouthPark készítői, a játék zenéjét pedig olyan neves metál bandák szerezték, mint a Nevemore, vagy a Loose Nuts. Kíváncsiságunk határtalan.





Megjelenés: **2001. Q4**

CALL SIGN: CHARLIE
Outsider Development
www.outsiderdevelopment.sk/

Lám, egy újabb háborús FPS — igaz, a helyszín ezúttal a viszonylagos közelmúlt, mégpedig az oly sokat vitatott vietnámi háború.
Szinte már le sem kell írnom, hogy ez a játék is csapatalapú: egy maroknyi zöldsapkást kell irányításunk alá vonnunk, és körükben véghezvinni az übertitkos missziókat — persze az ellenséges vonalak mögött!
Történelmi vonatkozású játékról lévén szó, nem feledkezhetünk meg a realitási hányados értékét igen csak növelő korhű fegyverarzenálról, járművekről, helyszínekről sem — a Call Sign: Charlie mindezekben bővelkedik.
A készítők saját fejlesztésű, GeForce 3-ra optimalizált engine-je gondoskodik mindezek megjelenítéséről, így olyan fícsörökre is számíthatunk, mint a fotórealisztikus, nagyfelbontású textúrák, hatalmas bejárható terek, valósidejű árnyékok, dinamikus fények, bumpmapping, multitextúrázás, textúratömörítés, materiális effektek, dinamikusan változó égbolt (!), és még sorolhatnám, de nem teszem.
Szóval nagyon szép lesz — de hogy milyen lesz a játék maga? Az csak nagyon sokára fog kiderülni.







Megjelenés: **2003. Q2**

BEACH LIFE
Eidos/Deep Red
www.eidos.com

Se szeri, se száma a különböző gazdasági folyamatok, egységek, szférák szimulálásának — elég, ha csak a közelmúlt kínálatára vetünk egy röpke pillantást: Fast Food Tycoon, Ski Resort Tycoon, Rockmanager, vagy az épp e számunkban bemutatásra kerülő Zoo Tycoon, Moon Tycoon, Monopoly Tycoon.
A Deep Red csapata egy mindezidáig kiaknázatlan terület szimulálására épülő program fejlesztésén dolgozik, melynek témája: a hálidéj!
Adott egy egzotikus, minden-turista-álma üdülőhely — és persze a mi feladatunk lesz felvirágoztatni.
Erre rengeteg eszköz és lehetőség rendelkezésünkre is áll majd: szállodák, bárok, klubok, partik és vízi sportok — hadd ne soroljam tovább.
Sikeres ténykedésünk esetén afféle Simses románcok kötődhetnek, de olyan problémákkal is szembekerülhetünk, mint a természeti csapások, az ételmérgezés, vagy a szúnyogok hada.
Szóval Tycoon, Theme rajongók: irány Ibiza — homok, napfény, monokinis csajok, kóla, ropi, jó hangulat.





Megjelenés: **2002. nyár**



ATMA: THE MYTHIC LIGHT OF INDIA
4D Games
www.4dgames.com

Manapság nagy divat egy-egy nagyobb sikert elkönyvelt játék engine-jét licenszelve belefogni újabb programok fejlesztésébe. A végeredmény a legtöbb esetben nem is más, mint az adott grafikai motor eredeti tulajdonosának klónja — persze mint mindig, ez alól is van kivétel, lásd a Quake 3 engine-t használó American McGee's Alice-t.
Ezen tendenciát üdvözlendő az Iowa-i illetőségű Vinyak 4D Games megvásárolta az Epic Unreal Warfare motorját, és belekezdett a sejtelmes című Atma: The Mythic Light of India fejlesztésébe.
Az Atma az ősi, mitikus ködbe burkolózó Indiába repít vissza minket — de az Unreal engine jelenléte ne tévesszen meg senkit: a készítők bevallásuk szerint a Myst sorozat által lefektetett műfaji sajátosságok nyomdokain kívánnak haladni. Pörgő akció helyett inkább az agysejteket próbára tevő feladványok, rejtvények lesznek a főbb jellemzők. És persze az igen impresszív látvány, hiszen az FPS-ekre oly jellemző gyors játékmenet hiányában az engine nincs leterhelve, így adott a lehetőség a karakterek, environmentek részletesebb, nagyobb poligonszámú kivitelezésére — ajakszinkronizáció, hatalmasterek, miazmás.





A fejlesztés jelenlegi állása szerint az Atma akár fél éven belül világot is láthatna — amennyiben minél előbb sikerül kiadót találni.

Megjelenés: **2002. Q2**

CHROME
Techland
www.techlandsoft.com

A lengyel illetőségű Techland Software neve minden bizonnyal ismerős lehet azoknak, akik gyűjteményükben tudhatják a Crime Cities nevű opuszt.
A maréknyi csapat ezúttal egy FPS fejlesztésébe vágta a fejszéjét: a Chrome egy távoli csillagrendszer kolonizált planétáin játszódik, ahol is egy csillagközi fejvadász bőrébe bújva kell ténykednünk. A mostanában oly divatos lopakodós, sniperkedős alapokra épülő játékban a Deus Ex-hez hasonlatos skillrendszerben fejlődik majd hősünk.
A fejlesztők 10 különböző helyszín prezentálását tervezik, úgymint: esőerdő, futurisztikus katonai bázisok, bányák, űrállomások, holdfelszín, stb.
A Techlandos srácok esküsznek, hogy eddig soha nem látott karakter-, és járműfizika, nyílt terek, realisztikus effektek lesznek a Chrome fícsörei, de számíthatunk afféle cyberpunkos implantátumokra is, sőt: állítólag egy nagyon-nagyon forradalmi multiplayer mód is lesz.
És természetesen fegyverek és felszerelések egész garmadája vár majd ránk, ahogy az már lenni szokott. Az, hogy az EON a Crime Cities után bevállalja-e a program publikálását, egyelőre kérdéses.





Megjelenés: **2002. tavasz**



CHASER
Fishtank Interactive/Cauldron
www.fishtankgames.de

Jóllehet, a Chaser szerepelt már ECTS híreink soraiban, ám végre napvilágot láttak az első in-game screenshotok — ezen esemény alkalmából prezentáljuk nektek újfent ezt a felettébb ígéretes játékot.
Ha valaki esetleg nem emlékezne: a Chaser egy FPS, mégpedig az a fajta, amelyik az agyatlan akció helyett a feladványok, lopakodás, és izgalmas történetvezetés előnyeire alapoz. Afféle science fiction kémtörténet: főhősünk egy baleset folytán elveszti emlékeit, majd amikor egyre forróbbá válik lába alatt a talaj, úgy dönt, ideje utánanézni, miért is akarja a világ majd minden rendvédelmi szerve (na meg persze az alvilág szervezetei is) tálcán látni a fejét.
Azt már eddig is tudtuk, hogy a prezentáció nem mindennapi lesz, hiszen a korai screenshotok, és a technikai demó igen meggyőző volt — de hogy mindezt a játék folyamán is vissza tudják-e adni?
Hát kérem — MOST tessék idepislantani néhányat a képekre —, a válaszom: igen!





Megjelenés: **2002. Q4**



THE DRUID KING
Haemimont Games
www.haemimont.com/druidking/



A Haemimont Games neve ismerős lehet mindazok számára, akik játszottak a Tzar: The Burden of the Crown című 1999-ben megjelent RTS-sel. Az ő nevük fémjelzi a hamarosan megjelenésre kerülő The Druid King munkacímet viselő játékot is.



A The Druid King szakítani igyekszik a hagyományos RTS szokásokkal: a készítők megpróbálják minél több kaland és szerepjáték elemmel megtűzdelni a programot, és elvonatkoztatni az egy map-egy küldetés íratlan szabállyal.



Lássuk, mi is teheti hát vonzóvá számunkra a The Druid Kinget: először is a hatalmas, bejárható világ, ahol tetszésünk szerint navigálhatunk a térképek között; hősök által kommandírozott hadseregek; áldozati mágia (finom!); gyönyörű és részletes megjelenítés (akár 100.000 pixel, 5.000 egység egyetlen mapen), és persze pályaszerkesztő.

RTS rajongóknak, és a kelta mondavilág iránt érdeklődőknek szigorúan kötelező darab — lesz. Hamarosan.

Megjelenés: **2002. Q1**

BATTLEFIELD 1942
Electronic Arts/Digital Illusions
www.dice.se





Emlékeztek még a Codename Eagle nevezetű, II. Világháborús FPS-re? Nos, az említett játékot elkövető svéd fejlesztőcsapat ezúttal sem képes elszakadni kedvenc témájától: így a Battlefield 1942 sem más, mint egy világháborús Firts Person Shooter.

A Digital Illusion is beáll a sorba, olybá tűnik: hiszen a koncepció szerint a játék egy multiplayer központú, csapatjátékra épülő (és persze járműveket felvonultató) anyagnak ígérkezik, á la Counter-Strike.

Azért lesz egyjátékos mód is, ahol négy fő helyszínen (Csendes-Óceáni hadszíntér, Kelet-, és Nyugat-Európa, Észak-Afrika), brit, amerikai, orosz, német, illetőleg japán mundérban küzdheti végig magát az egyszeri júzer Sztálingrádtól Iwo Jimaig.

Operation Flashpoint rajongók számára nagyon impresszív lehet a játékban vezethető járművek száma: 3 különböző repülő, 5 féle hajó, tankok, dzsippek — összesen 32 járgányba pattanhatunk majd be.

Jóllehet, a program már alpha állapotban leledzik, a fejlesztők nem akarják elsietni a megjelenést, így jövő tavaszig még polírozzák egy kicsit.

Megjelenés: **2002. tavasz**

SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER
Take 2 Interactive/Croteam
www.croteam.com

A majd' egy éve megjelent Serious Samet sokan azért szerették annyira, mert újra életet lehelt az ős-Doom életérzésbe: csak menni előre, nem törődni semmivel, és széttrancsírozni minden utunkba kerülő szörnyarmadát.

Sokan meg épp ezért nem szerették.



Elég az hozzá, hogy a Croteam továbbra sem pihen, és keményen dolgoznak, hogy Sam Stone legújabb kalandja még az idén a boltok polcaira kerülhessen.

A játék alapjaiban mit sem változik, leginkább olyan módosításokról van szó, amelyek az engine fejlesztésének köszönhetőek: nagyobb interaktivitással bíró környezet, az egyiptomi terep lecserélése illetve bővítése: az új helyszínek között lesz például azték hangulatot árasztó terep fűvel, fával, épületekkel, külső-belső helyszínekkel egyaránt. Kapunk három új fegyvert (láncfűrész, lángszóró, és még egy, de az titok) és hét új ellenfelet is, valamint egy új deathmatch játékmódot a 12 single-player küldetés mellé.



A készítők esküdnek, hogy az új epizód is tömve lesz easter eggekkel (ez a különböző programokban elrejtett poénok neve) — nos, aki mit sem áhít jobban, mint egy saját kis mészárszéket a monitorja képernyőjére, az készüljön!

Megjelenés: **2001. Q4**



TOCA RACE DRIVER
Codemasters
www.codemasters.com/racedriver

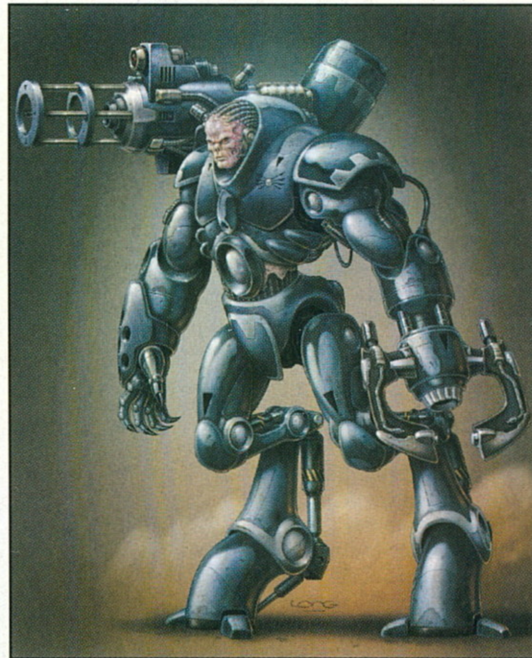




A Codemasters újra elővesz a Colin McRae melletti másik ütős autós címét, a TOCA-t: szokás szerint mindenen javítanak egy kicsit — jobb vezetési élmény, fejlesztett mesterséges intelligencia, és egy vadonat új fizikai szisztéma. Ez a FEM — Finite Element Modelling sérülési rendszer, amely szimulálja az autók struktúrájának deformációját, kiszámolja, hogy ütközés esetén kívül-belül mennyire károsodjon járművünk, csavarodjon, törjön-e a kaszni; ez a rendszer mindezidáig még nem került bemutatásra, de állítólag nagyon valósághűvé teszi a karambolokat.
A Colin legújabb epizódjához hasonlóan nagy hangsúlyt fektetnek a karrier építésének személyessé tételére, ezzel is növelve a játék atmoszféráját — Ryan McKane pilóta bőrébe bújva építgethetjük karrierünket a tesztpilótai poszttól potenciális világbajnokig.
A fejlesztők keményen dolgoznak azon is, hogy a TOCA hanghatásai a lehető legrealisztikusabbak legyenek: e célból egy akusztikailag speciálisan kialakított stúdióban vették fel a különböző autók motorhangjait — szóval, hogy stílszerűek maradjunk: a TOCA Race Driver „harapni" fog.

Megjelenés: **2002. június**

QUAKE 4
Activision/id Software
www.idsoftware.com

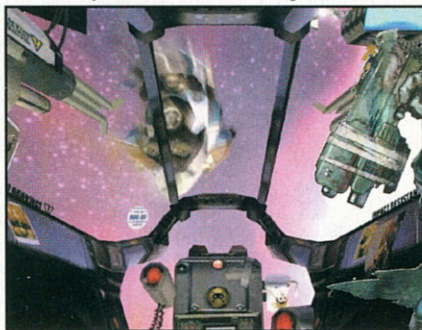


Nem kamu, nem kacsa — az Activision hivatalosan is bejelentette, hogy ezúttal is védőszárnyai alá veszi az id Software legújabb Quake opuszát, amely a rendkívül meglepő és frappáns Quake 4 címet viseli. Túl sok információ mindazonáltal most sem került nyilvánosságra: annyit azért lehet tudni, hogy a fejlesztésben szervesen részt vesz a Raven Software, akinek többek közt a Star Trek: Elite Force-ot és a Soldier of Fortune-t is köszönhettük, és a program a legújabb fejlesztésű id Software engine-t, az új Doom 3 motort használja majd.
A készítők leginkább a Quake 2 oly népszerű hangulatát, fílingjét szeretnék visszaidézni — ennek megfelelően erős hangsúlyt fektetnek a single player mód dominanciájára, és afféle Matrix-szerű effekteket is terveznek.
A megjelenés totálisan bizonytalan, hiszen még maga az engine sincs teljesen kész, így képek sajnos még nincsenek, de álljon itt egy igen barátságos figura — csak hogy egy kicsit megidézzük a játék majdani hangulatát.
Stroggs rula!

Megjelenés: **majd valamikor...**

FALCONE: INTO THE MAELSTROM
Virgin/Darkworks
www.vie.co.uk.

Már régebben is irigykedve néztem a Maelstrom készültéről szóló híreket: az „új generációs FPS arcade action"-ként titulált játék ugyanis mindezidáig úgy tűnt, elkerüli a PC piacot, és csak az új generációs konzolokra jelenik meg. Ám megtört a jég, és ezúttal mi sem maradunk ki az áldásból. Lássuk:
A játék során űrkalózként kell tevékenykednünk: de nem elég azonban légiharcban elfogni a kereskedőhajókat — ha egyszer a fedélzeten vagyunk, ott már bizony test-test ellen kell legyőzni az ellenállást! Mint látható tehát, a Maelstrom a spaceshooterek és az FPS-ek előnyeit igyekszik ötvözni, némi RPG fűszerezéssel, hiszen csapattagjaink specializálódnak, így ki hackerként, ki robbantási szakértőként tevékenykedik a minél nagyobb zsákmány megszerzésének érdekében.



A játék 20 egyjátékos küldetést kínál: a sztorira nem lesz panasz, hiszen a Judge Dredd képregény írója, Robbie Morrison neve fémjelzi azt. Lesz 5 multi térkép is, hiszen ez azért manapság elengedhetetlen.
A látványra sem mondhatunk rosszat, hiszen a legújabb Unreal engine, az Unreal Warfare gondoskodik a megjelenítésről, a karakterek dizájnját pedig egy igen hozzáértő emberre, a Batman és a Judge Dredd rajzolójára, Jim Murray-re bízták. Nem semmi...



Megjelenés: **2002.**

WARLORDS BATTLECRY 2
Ubisoft/Srategic Studies Group
www.ssg.com.au/wbc2/



A fenti címben leledző „2"-es szám ne tévesszen meg senkit: hisz minden valamire való stratégia rajongó jól tudja, hogy a Warlords sorozat indulása bizony jóval a Battlecry megjelenése előtt keltezhető. Mégis a Battlecry volt az, amely haladván a korral, jóval fejlettebb grafikával, és folytonos, nem körökre osztott játékmenettel örvendeztetett meg minket (az már más kérdés, hogy a 2D megjelenítés ekkoriban már szintén túlhaladottnak volt nevezhető). Immáron javában folyik a folytatás fejlesztése is, mily meglepő: Warlords Battlecry 2 néven.
És hogy mi újat nyújt ez nekünk? Lássuk csak: immáron full 3D-ben renderelt terep, 12 választható nép (természetesen más-más technológiafával és épületekkel, egységekkel), több mint 100 varázslat a tűzalapúaktól a nekromanciáig, mintegy 140 különböző fantasy egység.
Az egységek tapasztalati pontokat gyűjtenek, a nyersanyag gyűjtögetést pedig némileg háttérbe szorítják a harc kedvéért, és még sorolhatnám.
Természetesen nem feledkezhetünk meg a Warlordsra oly jellemző hősökről sem: 12 választható híró-faj, 20 híró-osztály, összesen 100 varázslat és spéci képesség — meg ami vele jár... és újdonságként megjelennek a titánok is, akik afféle harc közben megidézhető istenszerű teremtmények.



Megjelenés: **2002. Q1**

SEA DOGS 2
Bethesda Softworks/Akella
www.akella.com/seadogs2

Minden bizonnyal sokan emlékeznek még a nem is olyan régen megjelent Sea Dogsra: ez afféle kalóz-szimulátor volt, amelyben egy feltörekvő fiatal tengerész bőrébe bújva kellett majdani tengeri ördög ázsiónkat kiépíteni.



Jóllehet, a Sea Dogs nem aratott elsöprő sikert, az Akella programozói még mindig látnak fantáziát a témában: így már készül is a folytatás, melyre nem átallották már előzetesen is ráaggatni az RPG-3D akció műfaji jelzőt.



A játék sztorija nem kapcsolódik közvetlenül az előző részhez, de egyes karakterek itt is megjelennek majd. A legfontosabb változás azonban az, hogy karakterünk ezúttal tényleg ott köthet ki és szállhat partra, ahol csak akar — megkötések nélkül, valamint a játék állítólagos quest-generátora, amely az újrajátszhatósági százalékot igyekszik növelni: magyarul questjeink nem az előre megírt plot (figyelitek?) szerint kerülnek utunkba, hanem mintegy véletlenszerűen, és nem is feltétlenül ugyanazok, mint az előző végigjátszás esetén. Természetesen szebb is lesz (a screenshotra tessék nézni), jobb is lesz, és multiplayer is lesz benne, ami az előzőből kimaradt, asszem.
Várjuk nagyon!



Megjelenés: **2002. tavasz**

PROJECT IGI 2
Codemasters/Innerloop Studios
www.innerloop.com

Emlékeztek még... ? Hát persze, hogy emlékeztek a Project IGI-re. Jóféle kis lopakodós, taktikázós FPS, szép grafikával, érdekesnek mondható sztorival, és néha gyengécske mesterséges intelligenciával.
Nos, az oslo-i Innerloop Studios már gőzerővel dolgozik a második epizódon, amelyben továbbra is David Jones ex-SAS katona kalandjait kísérhetjük figyelemmel. Marad a realisztikus játékmenet is.



A történet valahol ott folytatódik, ahol az első részben vége szakadt: újra együtt a team, csak a helyszín módosul — Oroszországtól Líbián keresztül Kínáig kell végigszenvedni magunkat, katonai bázisokon, kikötőkben, és titkos kormányépületekben.



A fejlesztők ígérete szerint a Project IGI 2 teljesen felújított AI-t kap: az ellenségek kiszúrnak, becserkésznek, levadásznak, mielőtt kettőt pislognánk — az első epizódban tapasztaltak (tudjátok, amikor lelőjük az együtt járőröző katonák egyikét, a másik meg rágyújt egy staubra) immár a múlté.
Olybá tűnik, a készítők minden eddigi hibát áthidalni igyekszenek, ami igen dicséretes: a Project IGI-t szerettük — szeretni fogjuk ezt is.

Megjelenés: **2002. Q2**

VargaB.

HEROES OF MIGHT & MAGIC IV



We DO need another heeeeroooo - !TADADAMMM!

Minden idők legnépszerűbb körökre osztott fantasy stratégiája eleddig már két alkalommal nyert folytatást. A Heroes mondakört publikáló 3DO-t aligha sorolhatjuk a diszkrét marketinget viselő kiadók soraiba. A cég gyakorta ragadtatja magát egyazon szisztéma többszöri elsütésére — emlékezzünk a forradalminak mondható Might & Magic VI nevezetű RPG-re, melynek hetedik s nyolcadik epizódjai már-már az ízléstelenség határait súrolták, lévén évekkel későbbi keltezésük ellenére sem voltak képesek érdemi fejlesztések, újítások felmutatására. Az egyre szélesebb körű rajongóbázisnak örvendő 3rd Person stílus diadalmenetét látván, a 3DO sietősen publikál egy Crusaders of Might&Magic nevű, a cég kései szerepjátékaival szoros párhuzamot mutató, ugyancsak harmatgyenge 3rd Person darabot. Mi sem természetesebb, minthogy a Counter Strike sikeressége sem hagyhatja hidegen a cég érdekeltjeit — így az egész ígéretesnek tűnő, eredetileg Enrothi kalandok sokaságát hirdető Legends of Might & Magic holmi bizarr, nívón aluli Counter Strike kópiává lesz. Ha ez nem lenne elég: a 3DO, köszönhetően a Heroes of Might & Magic III-hoz ontott „kiegészítők" szűnni nem akaró áradatának, a közelmúlt során a Guinness Rekordok Könyvének oldalait is bevette az „Egy játékhoz megjelentetett, legtöbb kiegészítő csomagot publikáló szoftverház" címszó alatt. Szóval, kétség sem fér hozzá, hogy a 3DO üzletpolitikájának jelenlegi szabályzó elvei egyfelől gyomorforgatóak, másfelől az efféle terhes vehemencia által vezérelt piaci stratégia bármely kiadó alapvető presztízsét kikezdheti. Megsejthették ezt a PR osztályon Guinness kiadványokat lapozgató, holtra sápadt 3DO menedzserek is, lévén minden jel arra mutat: a cég végre egyszer s mindenkorra lezártnak tekinti a Heroes III mondakört illető kiegészítők publikálását, s már egy ideje a sorozat negyedik részének munkálatait felügyeli. A készülő project címe: Heroes of Might&Magic IV. Fajtája: körökre osztott stratégia.



2D után Izometrikum

A sorozat rajongói jól tudják, hogy minden eddigi Heroes felülnézeti megjelenítést használt a stratégiai manőverek bonyolítását lehetővé tevő világtérkép ábrázolására, míg a taktikai elemekre támaszkodó fightok afféle „2.5D"-s megvalósítást élveztek. A mítosz negyedik epizódja immár teljes mértékben kitörni látszik a második dimenzió fogságából — a játékvilág látványszínvonaláért továbbra is a fejlesztőktől megszokott, aprólékos grafikus kidolgozottság, ám már a realisztikusabb képet alkotó, izometrikus ábrázolásmód felel. Az új motornak hála, rengeteg lehetőség hullott az alkotók ölébe, melyek egy részét egész sajátos módon kamatoztatták. Példa: a sorozat eddigi darabjai közül, érdekes módon egyik sem volt képes egynél több karakter célzott, egyazon időben történő animálására. A negyedik epizód már képes lesz erre. Természetesen megmaradnak a hangulatfokozó, nüánsznyi Heroes sajátosságok, mint az animált háttérelemek — vízimalom, sőt állítólagosan állatvilág (!) — míg egyes források tudni vélik, hogy az időjárási tényezők is szerepet játszanak majd a kész játékban. S noha a darab jelen idő szerint még csupán alig-béta állapotban leledzik, a képi megvalósítás már most lenyűgözőnek tűnik. Szó van választható, 32 bites színmélységről — mely, a körökre osztott stratégiák mezején bizony ritkaságszámba megy — valamint 1024-ig növelhető felbontásról is. Így minden jel arra mutat, hogy a Heroes of Might & Magic IV folytatja a New World Computing azon sorozatát, mely szerint az alkotók új műveik révén rendre jóval magasabb színvonalú grafikus miliőt hívnak életre mind az önmaguk, mind a konkurencia műveihez viszonyítva.



Száraztények Szekció

Tekintsük át mindazon újdonságokat s fejlesztéseket, melyek a Heroes of Might & Magic IV alapvető szisztémáját jellemzik majd. Nos, míg a sorozat harmadik epizódjában egyszerre maximum nyolc sereg, s így nyolc, az ezek irányításáért felelős hős tartozhatott Őmagasságunk Rettentő Kacsója alá, addig az új epizód maximális seregszáma — szintén nyolc. Ám, seregenként több hőszt is lehetőségünk van szerepeltetni, akik különleges képességei ily módon összeadódnak. Lám, lám: az ötlet pofonegyszerű mivolta ellenére is, beláthatóan kombinációs lehetőségek tucatjait vetíti előre. A nekünk kedves hősök megválasztása, majd későbbi, RPG szerű fejlesztgetésük is — hát — finomhangolódik. Szemben a harmadik epizód tizennyolc karakterosztályával, a folytatásban számos, az











alkotók által hanyagolhatónak vélt alapkaszttól szabadulunk meg — csökkentvén így az alapkasztok számát tizenegyre — melyeket aztán kedvünk szerint felvehetünk a későbbiek során, lévén a darab 37 (!) fejlesztett kasztot kínál a játékosnak. Ezek között pedig, számos újszerű kaszton túl, ott sorakoznak az eredeti alapkaszt-kasztok is. Az autentikus Heroes-ok már amúgy sem túlzottan kicsi szavatossága előtt beláthatatlan távlatok nyílnak meg a negyedik epizód révén. Azt hiszitek, viccelek? Akkor figyula: szemben a harmadik epizód maximálisan elérhető, 24-edik szintű hőroszaival, az új darab maximális szinthatára: 99. El lehet képzelni, milyen jóféle kis fightok kerekedhetnek, ha összeakadnak a 81-edik szintű Paladin, és a 88-adik szintű Nekromanta cseppet sem nyugodt alaphangoltságú armadái. Teremtmények: 66 féle kreatúrát ígérnek az alkotók, melyek mindegyike rendelkezik majd a sorozattól megszokott különleges képességekkel. A Cyclopsok így jeleskednek majd a területre ható támadások kivitelezésében, míg a Beholderek véletlenszerűen castolgatják a lényiségükkel együtt járó spellhegyek valamely illusztris komponensét. Lényegesen realisztikusabb alapokon nyugvó fightrendszerről, s jóval pontosabb méretarányokról is hallani lehet, jóllehet utóbbi állításukat konkrét példákkal megerősíteni az alkotók — nem kívánták. Sejtelmes mosolyuk okán mindenesetre érdemes lehet komolyan venni ígéretüket. Mágia rendszer: immár öt varázslóiskola repertoárjához férhetünk hozzá, melyek: Élet, Rend, Káosz, Halál, Természet. A mágiarendszer mintájára, karaktereink képzettségfája is merőben új lehetőségekkel, s állítólagosan — még logikusabb alapokon nyugvó fejlesztési szisztémával párosul. Ez már ahhoz képest is meglepő, hogy a képzettségfákkal aztán tényleg semmi baj nem volt — így érdeklődéssel várjuk az alkotók itt eszközölt fejlesztéseit. Annyi bizonyos, hogy a skillrendszer alapjait négy főbb skill-góc jelenti majd, melyeken keresztül számtalan, ötletes javadalmakat kínáló képzettséghez férhetünk hozzá, értelemszerűen a gócok profilja szerint. A Scouting góc képzettségei így többek között hatékonyabb közlekedést, észlelést tesznek lehetővé. A Combat csoport képzettségek mindegyike az ütközetek során jut jelentőséghez, hasonlóan a Tacticshoz. Ám, utóbbi még a fightok megkezdése előtti sorrendezésre, s ehhez hasonló műveletekre ad majd lehetőséget. Az utolsó csoport, a Nobility, többek között diplomáciai készségünk minőségét jellemzi. Nem lebecsülendő: kellő modorral s kellő dumával közelítvén meg egy raklap parasztot, még az is előfordulhat, hogy szíves-örömest csatlakoznak ügyünkhöz. A modortalan pitlákok pedig örök háborúban állhatnak mindekivel, aki csak a vidéket rója. Hogy a klasszikust idézzem: „Etikett nélkül ma senki sem boldogul, se gazdag, se csóró nem élhet boldogul. S a konstelláció akárhogy alakul, csakis az etikett szolgálhat alapul." Egyébiránt, erősítendő a darab RPG jellegét, tavernákban vásárolt hőseinket már számos szempont szerint nyílik saját elgondolásaink nyomán hangolgatni: megadhatjuk nemüket, nevüket, szexuális érdeklődésüket, valamint az őket szignózó portrét is magunk választhatjuk meg. Az egyik kitétel hamis. Vajon melyik?



Egyebek

A Heroes of Might & Magic IV gerincét nem kevesebb, mint hét kampány alkotja majd, melyek igazodván a sorozat már bevált metódusához — fokozatosan nehezedő, scenario szerű missziók hosszas sorából állnak majd. A hét kampányhoz sejthetően hét szuverén sztori és nehézségi szint dukál — noha az alkotók állítják, egyik küldetéssorozat sem nélkülözi majd a kellemes, s kellemetlen meglepetéseket — így a folytatás szavatossága eleve garantáltnak látszik. Ami még biztos: adott lesz a jó öreg, egy gépen bonyolódó, Hot Seat alapú többjátékos partyk lehetősége, s persze nem hiányozhat a térképeditor sem. Szó van egyéb, merőben újszerű multiplayer lehetőségekről is — ám arra hivatkozván, hogy éppen ezeket szánják a szisztéma legkarakteresebb újításainak, az alkotók erről közelebbit nem árulnak el a kész mű megjelenése előtt. Összességében minden esély megvan rá, hogy ez év karácsonyi kínálatából a kultikus Heroes sorozat méltó folytatását kaparinthatjuk kezünkbe, mely révén a 3DO végre újra méltó lehet önnön hírnevéhez. S tudván tudva, hogy a New World Computing az eddigiek során egyszer sem baltázta el a Heroes mondakör megújítását, különösebb okunk nem lehet kétkedésre afelől, hogy: ez is nadddon, nadddon jó fog lenni.

by GyZ

web: www.3DO.com
fejlesztő: New World Computing
kiadó: 3DO
megjelenés: 2001.04.

Arx Fatalis

... a Föld Alól Is!



A jelek szerint két fajta megközelítés jöhet szóba, ha napjaink kisebb/nagyobb fejlesztőcsapatai RPG készítésre adják fejüket: vagy a már számtalanszor bizonyított, izometrikus ábrázolásmódot részesítik előnyben, avagy visszanyúlván a műfaj tulajdonképpeni gyökereihez — FPS szemszögből prezentálják elgondolásaikat. Az Arcane Studios nevű fejlesztőcsapat az utóbbi metódus mellet tette le voksát, így a német illetőségű Fishtank Interactive gondozásában, 2002 elejére ütemezett Arx Fatalis — FPS-RPG lesz. !—yikes-! De mi azért továbbra is őszintén reméljük, hogy ettől függetlenül is kedvünkre való anyag kerekedik belőle — mindenekelőtt tekintsük át, mely történeti elgondolások is szolgáltatják a készülő mű alappilléreit.

Sztoribórd

Nézzenek oda — a vidék már nem pörög. Megállt, vagy mi... Konstatálhatják az Arx Fatalis játékrendszer otthonául is szolgáló Arx lakói. A történeti vonalvezetés régóta nem tapasztalt eleganciával nyit: egyszer csak eltűnik a bolygó napja. Mint az sejthető, ezen áldatlan csillagászati jelenség alapvetően szabja át a bolygó faunáját. Egyetemes sötétség, valamint irgalmatlan hideg kezeskednek a bolygófelszínen való létezés lehetetlenségéről. Arx lakosságának tetemes része, lévén képtelennek mutatkoznak alkalmazkodni a megváltozott környezeti körülményekhez, járványok és éhínség következtében megborul. A szívósabb, szervezettebb embercsoportosulások, egyéb létformák Fallout mintára emelgetnek, helyesebben: vájogatnak — sorry — földalatti óvóhelyeket, melyektől megváltást, s egy új élet ígéretét remélik. Tudván tudva, hogy a humanoidok természetüknél fogva jobb szeretik a bolygófelszínen tengetni ünnep-valamint hétköznapjaikat, aligha lehet meglepő, hogy az idők folyamán úgynevezett Vándorokat képeznek ki: ők azok, akik különleges adottságaik folytán még a felszínen uralkodó, embertelen körülmények között is képesek





lehetnek a túlélésre. Feladatuk: megállítani az Ellenállás vezető alakját, John Connort, ám ha nem találnának rá — akkor kiképzőik annyival is megelégednek, ha képesek valamiféle megoldást találni arra nézve, miképpen is szűntethető meg az Arx földjeit sújtó, elviselhetetlen átok. Merthogy a Nagytudású Bölcsek biztosra veszik: átokról van itt szó, valóban. A Vándorok idővel össze is akadnak egy szerfelett kétes arccal, aki fajtájára nézve: démonlord, tevékenységi köre: biznyícá. Az Akbaa névre hallgató teremtmény állítja, ismeri az Arxi fauna visszaállításának módozatait, ám lévén szó démonlordól: ezen fogások konkrét ismertetésére csupán többszörös haszonkulcs fennforgása esetén hajlik. A készítők itt befejezik a felszíni történetszövést, hogy aztán a jelen idő szerint bétaközeli állapotban leledző project kezdeti helyszíneire, az Arx földje alatti kazamatákba repítsenek minket, valamint jobb sorsra érdemes (?) karakterünket is.



Ketrecek

Nagyon úgy tűnik, jelen évezredünk alkotóinak valamilyen szinten megártottak a ketrecek, valamint a nem-annyira-higiénikus ágyékkötők is. Az Arx Fatalis is egyetlen ágyékkötővel, valamint az életterünket jelentő cellával kedveskedik számunkra a kezdetekkor. Noha a fejlesztés jelen idő szerint — jobb kétszer, mint egyszer sem — bétaközeli fázisban van, a cselekményszál főbb irányvonalai már tisztázottak. Eszerint, elsődleges objektívánk a fogvatartóink markából való kitörés, hogy aztán hosszas hányattatások során a bolygófelszín közelébe, majd annak kies ölére keveredjünk. S noha kalandjaink végkifejlete valószínűsíthetően alapjaiban érinti Arx birodalmának későbbi sorsát is, az alkotók természetesen nem szívesen boncolgatják a sztori későbbi irányvonalait. Nézzük azonban mindazt, amit az E3-on is közzétett tesztverzió segítségével már szívesen boncolgat az Arcane Studios.

Karakterek

Adott tehát az FPS alapú, s tegyük hozzá: előreláthatólag meglehetősen gazdagon kimunkált világmodell. Közlekedni, nézelődni, s egyáltalán: létezni is úgy fogunk majd, akár valamely quake klón társaságában múlatnánk az időt. Az FPS alapú megközelítés tükrében egyszerre tűnik meglepő,

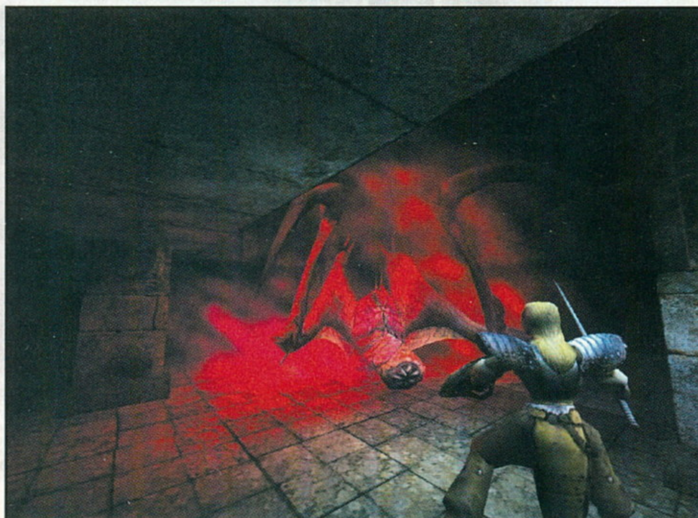


valamint üdvözlendő megoldásnak, hogy az Arx Fatalis előtt ismeretlen lesz a körökre osztott fightmodell fogalma. Emlékezzünk a Wizards & Warriors nevű Bradley klasszikusra, mely már tartalmazta a valós idejű fight lehetőségét — az Arx Fatalis alkotói hasonló, ám nyomokban más szabályzó elveken alapuló modellt ígérnek. Így, a gép a műfajtól elvárható alaptulajdonságaink vizsgálatával dönti majd el, hányszor, mekkorát, s milyen hatékonysággal zúzhatunk az ellen bősz képviselőinek vörhenyes orcájába. Mert, ha hinni lehet a híresztéseknek: a darab első pár óráját goblinok, s goblinokhoz hasonlatos lények kardélre hányásával múlatjuk majd. Kardélre hányni persze sokféleképp lehet, de tartsuk szem előtt: nem mindegyik metódus eredményez XP növekedést! Apropó, XP növekedés: a földalatti kezdetek végett óhatatlanul is felmerül a gyanú, mely szerint az alkotók egyfajta Dungeon Master II szerű, vég nélküli hack 'n slasht gyártanak nekünk. Ezen feltételezést már számos fórumon az alkotók orra alá tolták, ám ők áldásos módon nemleges válasszal reflektálnak a felvetésre. Állítják, a monumentális Arx Fatalis játékvilágának csupán elenyésző töredéke a földalatti börtönkolóniát bemutató térképrengeteg, az érdemi játék során Arx birodalmának temérdek zegét-zugát bejárhatjuk majd. Ehhez dukál ugyebár a Fallout, Arcanum mintára implementált fő-és mellékquest koncepció — hogy utóbbiak közül mit, s hogyan teljesítünk, jóllehet ezúttal is egyéni megítélésünkre bízatik, übertáppá válni csak mindenre kész attitűd esetén van sanszunk.



Mágia

A Black&White "ikonnélküliségéből" származtatható megoldások bizonyos tételei, ím meghóditani látszanak a számítógépes szerepjáték szentséges partjait. Az Arx Fatalisban ábrázolt mágiarendszerről beszélünk, mely hasonlóan a Black & White-ban ábrázolt mágiához: rúna rajzolási készségünkön alapszik. Noha a darab által kínált kasztok — már, ha az Arx Fatalis kasztrendszeren alapszik majd egyáltalán — nem ismeretesek, a mágia használatára előreláthatólag minden karakternek lehetősége nyílik majd. A szint a következő: minden bűvige mellé tartozik egy rúna. Egy rúna, melynek bonyolultsága egyenes arányban áll a bűvige hatékonyságával. Feladatunk mi más is lenne, mint a Black & White spellengési metódusával párhuzamban, a monitorra rajzolni ezen rúnákat. Zseniális ötlet, mely révén nem a karakter számszerű tulajdonságai s statisztikái, hanem a játékos önnön képességei szabnak határt az általa viselt mágia hatékonyságának. Fényvarázs esetén így elég csupán egyetlen kört rajzolnod — ám, ha te is villámmal sújtanád a gaz ellen sorait — úgy érdemes lehet megbarátkoznod a cikkcakkos háromszög cseppet sem kézre álló karakterisztikájával. A játék tesztelését végző egyének egyébiránt jelezték, hogy zseniális elgondolás így, vagy úgy: a magasabb szintű bűvigékhez tartozó rúnák egy része szinte már ízléstelen fokú bonyolultságról tett tanúbizonyságot. Az alkotók, jóllehet belátták a tesztverzió ezen sajátosságát, azonnali változtatások helyett Everquest, Diablo szerű quick slotokat teremtettek — ezeken keresztül így azt castolhatunk, amit csak akarunk. Megkötés: a slotok száma erősen korlátolt, így igazán változatos spellrepertoárral csupán a rúna-alapú castolás elkötelezett művelői büszkélkedhetnek majd.





Felszerelés, prezentáció

Noha alapvetően FPS darabról van szó, előreláthatólag valamely más szemszög is ábrázolásra kerül a kész műben, tudniillik: az alkotók roppant büszkék rá, hogy az általuk alkotott tárgyak, legyenek azok bármely természetűek, különféle páncélokon s gyűrűkön át egészen a kétkezes pallosokig — grafikus szempontok szerint is befolyásolják karakterünk ábrázolását. Noha kétségtelen tény, hogy jelen idő szerint örvendhetünk az Arcane Studios ezirányú ígéretének, a számítógépes szerepjátékok fejlesztőinek lassacskán már illenék alapvető szükségszerűségként tekinteniük eme megoldásra. Érdemes szót ejteni a készülő mű prezentációjáról is, már ami a karakterek ábrázolását illeti. Elég az hozzá, hogy az Arx Fatalisban ábrázolt zombiknál undorítóbbakat nemhogy számítógépen, de még az Evil Dead I-ben sem láthattunk — pedig ott azért van kínálat. S noha a nemrégiben bemutatott tesztverzióban még számos modell szaladgál fej, avagy karok nélkül, — pedig lesz majd nekik — az Arx Fatalisnak komoly sansza van előrelépni mind NPC kultúra s intelligencia, mind ezek vizuális kivitelezésének tárgykörében. Állítják az alkotók. Ne feledjük, ez egy előzetes. S ha előzetes: én csak mondom, amit hallok, én csak mondom, amit hallok.

2002

Ha a fejlesztők s a kiadó képes tartani az eredeti ütemtervet, úgy Arx világának feltérképezésébe már a jövő év elején belefoghatunk. A kifejezetten ötletesnek tűnő sztori, valamint az RPG-ktől mindeddig szokatlan alapokon nyugvó fight s mágiamodell révén a 2002-es szezon főbb irányadói közé avanzsálhatNA a darab — ha beváltaná az őt övező várakozásainkat. Hogy ez megtörténik-e? Nos, látatlanban nem bocsátkoznék találgatásokba. Azért, mert csak.

by GyZ

web: *www.fishtankgames.de*
fejlesztő: *Arcane Studios*
kiadó: *Fishtank Interactive*
megjelenés: *2002.01.*

DUALITY



Krómromantika

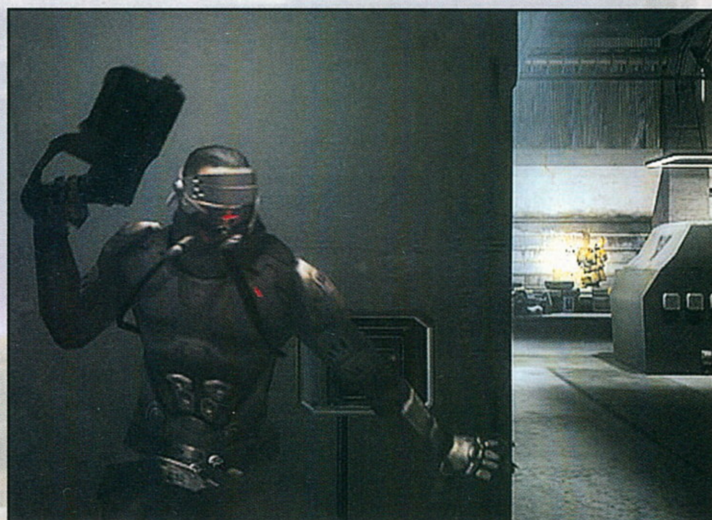
Ma már bizony Dr. Octopusnak is gondot jelentene kezein/csápjain számlálni meg az eddigiekig publikált cyber kalandokat. Cyberia agyin-dva, Cybermage, Bioforge, Nightlong — hogy csak a sikerültebb adventure darabokat említsük. Napjainkra, mint azt a Phantagram igen helyesen felismerte, a cyber birodalom úgymond: "elvalósidősödött" — a fejlesztők egyre ritkábban jelentkeznek a még részletesebb grafikus megvalósítást lehetővé tevő, előre renderelt háttereket manipuláló cyberpunk játékokkal. Ez nem is csoda, lévén az efféle darabok elkészítése bizony annak ellenére is több energiát s időt követel az alkotóktól, hogy ezen művek során csak meghatározott szemszögekből lehetünk részesei a játékvilágnak. A legutóbbi, érdemlegesnek nevezhető renderelt cyber darabok a már említett Nightlong, s Blade Runner voltak. A Koreai Phantagram elérkezettnek látja az időt, hogy újabb advenure-t dobjon a közösbe — egy kalandot, mely számos újítása révén sanszos lehet felkelteni érdeklődésünket, egyúttal hűnek mutatkozik a klasszikusok prerenderelt, részletgazdag eszmeiségéhez is. Címe: Duality.





Multivitamin

Annyi már biztos, hogy a Duality igen magas szavatosságot nyújt majd — játékos karaktereink száma három, melyek mindegyikéhez különálló motivációk, s így sztori is tartozik. Főszereplőink között egy Travis névre hallgató zsoldosembert, egy mindez idáig nem tisztázott nevű hackert, valamint Cube-ot, a mesterséges intelligenciát köszönthetjük. Mindhármuk célja más-más, ám a történetszövés szeszélyei folytán gyakorta adódik majd úgy, hogy a szuverén sztorik sarkalatos pontjai keresztezik egymást. Efféle megoldásokat már láthattunk ugyan más darabokban is — ott van példának rögtön az Alone in the Dark közelmúltban keltezett, negyedik epizódja — ám egy a végletekig hagyományhű, hard core adventure-től ma is szokatlan, egyszersmind üdvözlendő megoldás, ha rögtön három testből s szemszögből prezentálja az itt megalkotott világ sajátosságait. A darab beharangozott, előre renderelt mivoltához képest igen meglepőek lehetnek a Phantagram főszereplőkről közölt, előzetes információi. Eszerint, zsoldosként klienskörünk kívánalmainak teljesítésén szorgoskodunk majd, lett légyenek azok bármely természetűek is — az ily módon akkumulált tőkét pedig, sejthetően hatékonyabb fegyverekre, felszerelésre, s az elmaradhatatlan implantátumokra fordítjuk majd. Hackerként elsődleges célunk az információszerzés, illetve info-szerzési-készségünk lehető leghatékonyabb fejlesztése. Ami a harmadik főszereplőt, Cube-ot illeti — az ő története igazi ínyencségnek ígérkezik még azon igényes sci-fi rajongóknak is, akiknek az új Majmok Bolygója alatt kifordult szájüregükből a mélyálom előtti, uccsó marok popcorn. Szóval, emberünk egykoron híres-neves tudósként tevékenykedett, majd ismeretlenek, ismeretlen okból törölték emlékeit, s a tükrös cybertérbe vetették, hogy ott Cube-ként életre kelve, önnön természetének kutatásába foghasson. Mint arra csakhamar ráébred, létezésének ezen sík emberfeletti képességeket biztosít, így Cube rövid időn belül az innen való kitörés, valamint az őt megalkotó érdekek megbüntetésének gondolatával kezd kacérkodni.





Nos az eddig leírtak alapján, fogékonyabb használóknak már meglehetősen gyanús a szint: a szereplők ismertetése, illetve az őket jellemző lehetőségek vajmi kevés párhuzamot mutatnak a klasszikus adventure hősök puzzle-alapú kommunikációs csatornáival. Gyanakvásuk helyes: a Phantagram egyfajta Resident Evil, Bioforge, illetve Metal Gear Solid ötvözetnek deklarálja a Dualityt — így előre renderelt hátterek előtt, valós időben számolt karakterek irányítására számíthatunk, á lá klasszikus survival horror. A történeti szálak kidolgozottsága, s az elhintett puzzle rengetegek révén azonban, az alkotók egyértelműen kalandként (is) nevezik meg művüket, melyben éppúgy teret élveznek majd az akció, mint a hagyományos RPG elemek. Egyszóval, a Duality vérbeli multivitaminnak készül s ígérkezik, így az iránta tanúsított érdeklődés mind fogyasztói, mind kritikai részről igen nagy. S noha a munkálatok már javában folynak, a Phantagram szerencsés módon a továbbiakban sem óhajt elsietni semmit — a kész művet így előreláthatólag a 2002-es év vége felé, de legjobb esetben is, annak derekán vehetjük kezünkbe. Addig javaslom, a stíl elkötelezett hívei tolják végig a System Shock 2-t Impossible fokozaton — mire annak a végére érnek, garantáltan neki is foghatnak a Duality nyüstölésének.

by GyZ

fejlesztő: Trilobite
kiadó: Phantagram
web: www.e-duality.com
megjelenés: Valamikor 2002-ben

Az egyetlen interaktív televízió Magyarországon.

Élő adás minden nap 16.30-tól 04.30-ig.

Fogható az UHF26-os földi csatornán, kábelen és az Interneten.





Műsorainkról:

Netburger: Könnyed fiatalos interaktív magazinműsor minden hétköznap 16.30-tól 21.00 óráig. Internet, hardver, szoftver, zene, szórakozás NEM CSAK HOZZÁÉRTŐKNEK! Telefon, sms, chat, e-mail, webkamerás bejelentkezés. Csak a ti fantáziátokon múlik, hogyan kapcsolódtok be adásunkba – otthonról.

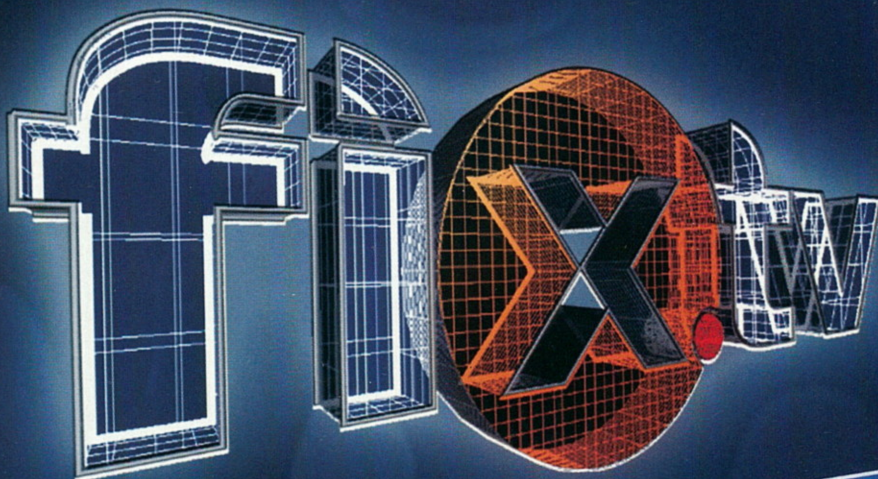
Boxer: forró hangulatú erotikus műsor minden pénteken és vasárnap éjjel. Szex, szerelem és a szükséges kellékek... Persze nem csak beszélünk a témáról, hanem látványos showelemekkel fűszerezzük az adást.



Hol fogható a fix.tv műsora?



Budapest teljes területén és 60 km-es körzetében az UHF26-os csatornán szobaantennával, vagy tetőantennával bármely TV készüléken vehető a fix.tv adása. Egyszerűen csatlakoztasd az antennát a TV-hez, majd az UHF (általában U betűvel jelzik a TV-k) sávot kiválasztva hangold rá a készüléket a fix.tv-re. Ha nem megfelelő minőségű a kép, próbáld az antenna helyzetét megváltoztatni.



http://www.fix.tv
438-537-6

Ha kábel-előfizető vagy és nem találod a fix.tv műsorát, jelezd igényedet a kábelszolgáltató ügyfélszolgálatán.
Ha rendelkezel Internet-hozzáféréssel, a fix.tv portálján keresztül a „live” menüpontra kattintva nézheted az adást egész nap.


A HÓNAP JÁTÉKA
2001. NOVEMBER
PROJECT
EDEN



PROJECT EDEN

szebb jövő felé

2ezer-akár-sokra — a Project Eden elsőként határolódik el a konkrét dátumozás közlésétől — az anyabolygó technikai fejlettsége az egyre csak növekvő népszaporulat ellenére is lehetővé teszi a tömegek lakoltatását, élelmezését. Az utopisztikus rémlátomások képtelen magasságokba törő konfekció-felhőkarcolókról, a fogyasztói társadalmat kénye-kedvére hasznosító megavállalatokról, ím beigazolódni látszanak. A társadalmi szintezősések egyre csak távolabb kerülnek egymástól — nincstelen, középosztálybeli, az elit soraiban tündöklő elem, akár másmás univerzumok lakói tekintenek egymásra, s mutatkoznak képtelennek a kétoldalú kommunikációra. Egyébiránt, erre különösebb szüksége nincs is az itt körvonalazott jövőkép aktív résztvevőjének: az információs csatornák segítségével immár minden szükségszerűség hatékony módon bonyolítható le egyetlen terminál, s az azt nyomkodó virsliujjak segítségével. A pizzát házhoz hozzák a pizzadroidok, a világ eseményeiről megszámlálhatatlan holocsatorna — ilyentet én is akajok! — tudósít, míg szórakozás címén elég csupán egy Quake 11, avagy Szőkenőkapszula. Ezen érdekfeszítő vívmányokat sejthetően a halántékába ültetett jackdugón keresztül hasznosítja a hálás fogyasztó, hogy aztán kedvére létezhessen a kapszulák által keltett virtuális világokban. Ne örüljetek: a jegesteahajúnőkapszula sajna hiánycikk. Szóval, az ember-ember alapú kommunikáció visszaszorulása végett általános lelki s szellemi leépültség, valamint csupán a fajfenntartásra szorítkozó kapcsolatápolás jellemzik a középosztály — a legnépesebb társadalmi réteg — jelentékeny részének mindennapjait — állítják a kor szociológusai. A nincstelenek, azok kérem itt is nincstelenek. Őket viszonylag kevéssé érintik a technika vívmányai, s a szakadó ónoseső kövér cseppjei elől kies sikátorok takarásába húzódnak, érdes tenyereiket melegítendő letűnt korok lángralobbantott olajoshordói felett. Ó, most látom csak, de szépen mondtam. Az elit pedig: elitebb, mint valaha. Ők állnak a vállalatok élén, ők gyártják a tonnaszám ontható szintetikus husit, a Szőkenő és persze Jegesteahajúnőkapszulákat, s persze a legújabb generációs videókártyákat is. A fogyasztói társadalom cézárai ők, akiknek vagy ölükbe hullott ezen kegy — örökség útján, teszem fel — avagy még időben dobtak be egy olyan ötletet, mely az évek során megavállalattá, s így temérdek profittá nőhette ki magát. A legviccesebb az egészben az, hogy a világ működőképes. Már addig a pontig, míg pár középosztálybeli be nem kattan kétezerrel amolyan Johnny Rotten módra, s el nem határozzák: ezennel társadalom-modell átszabásának esetét helyezik kilátásba. Ehhez kell: pár nagy puska. Azt meg sem kell említenünk, hogy puskához jutni ezen jövőkép tükrében alig bonyolultabb, mint vattacukrot vásárolni 2002. augusztus 16-án. (Ha addigra posztnukleár lenne a vidék, vegyetek helyette azbesztpáncélt.) Szükséges lehet még az inkognitó: fejenként egy darab halálfejes álarc révén ezen jótékony hatást a megfélemlítés eszközével kombinálhatják a mozgalom értelmi szerzői. Így halálfejes maszkokat öltenek. Végül, kell még az elszántság, valamint az ezt erősítő antidepresszáns is. Legalábbis nekik. Így előljáróban annyit, hogy a mindenre elszánt gazfickók némi verőerekbe juttatott vegyület segítségével alapozzák meg az ámokfutás jó hangulatát, melyet még ekkor is úgy neveznek: drog. Hm. Úgy tűnik, Max Payne óta kifejezetten ciki egy gaztevő számára, ha elhatárolódik a drogfogyasztástól.

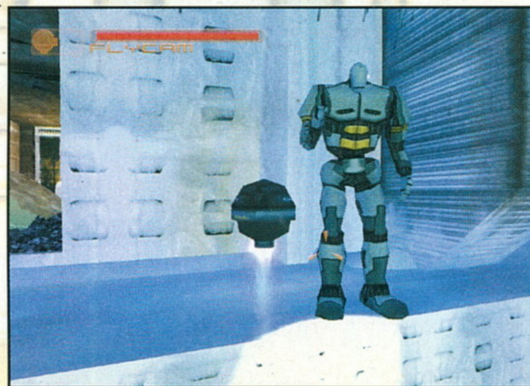
A szerfelett ijesztő emberek készen állnak, hogy terveik megvalósításába fogjanak. Hogy mi is konkrét tervük, az a játék folyamán fokozatos jelleggel bontakozik majd ki. Ám az, hogy mi tervük első fázisa, már a Project Eden bejelentkezését követő pillanatok során is kiderül: elfoglalják a Real Meat Corporationt, majd ismeretlen megfontolásból, az ott tevékenykedő technikusok elrablásán, valamint a létesítmény területén szolgálatot teljesítő biztonságiak kiiktatásán szorgoskodnak. De jupié, jupié: tudja már a UPA!

UPA

Urban Protection Agency. Sacc: Városvédő Ügynökség. A rendfenntartó szervek különleges alakulata a bevetések során négy főből álló, speciálisan kiképzett csapatot csoportosít a célterületre. Céljuk nem más, mint kimenekíteni az ártatlanokat, valamint elejét venni az ott kavaró, közérdekeket sértő csoportosulások csalfa üzelmeinek. Mindenekelőtt javaslom, ismerkedjünk meg az irányításunk alá rendelt UPA osztag prominens személyiségeivel, majd hatoljunk be. Mármint az épületbe.

Irányítás

Aktuálisan kiválasztott hősünket alapkiosztás szerint 3[rd] Person nézetből navigáljuk, egér és billentyűzet segítségével. A stílushoz képest meglepő lehet, hogy hőseink nem képesek ugrabugrálni, valamint a peremekben való megkapaszkodás sem tartozik kedvelt elfoglaltságaik közé. A Control segítségével leguggolhatunk, avagy nyomva tartva azt, lopakodó üzemmódba kapcsolhatunk. Tűzharcok során jön ez jól, mikor egységeink átcsoportosításánál nem kifejezetten kedvező, ha a fedezék mögül előbukkan búránk teteje. Egyébiránt érdemes szem előtt tartani ügynökeink méreteit, alapvető testfelépítését is: Amber vagy öt-hat fejjel magasodik Minoko felé, így számára aligha jelenthet biztonságot az informatikus időleges fedezését lehetővé tevő környezeti tárgy, mégha pléhbébink össze is kuporodik. A bal egérgomb egyszerre szolgál tárgyakkal való interakcióra, valamint tűzharc kezdeményezésére is. Előbb nézzük az utóbbit: meztelen balklikk hatására a kiválasztott ügynök kezébe veszi valamely stukkerét — ez rendszerint az utoljára jóváhagyott eszköz — míg újabb klikk hatására már el is süti azt. Tipp: a célkereszt által meghatározott területre irányítva a fegyver csövét. A UPA által használatos fegyverek áldásos módon intelligensek. Mindez annyit tesz, hogy sem ártatlanokra, sem szövetséges ügynökökre nem mutatnak hajlandóságot tüzet nyitni. Ez a megkötés kezdetben fruszt-



▲ *Medveeee! Medveeeee!*



▲ *—[drogfüggőnőiantitest]—*

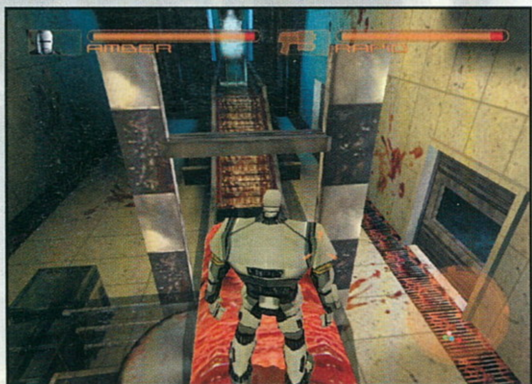


▲ *Amber mai műsora: "You don't seem to understand - this is Federal Business here."*

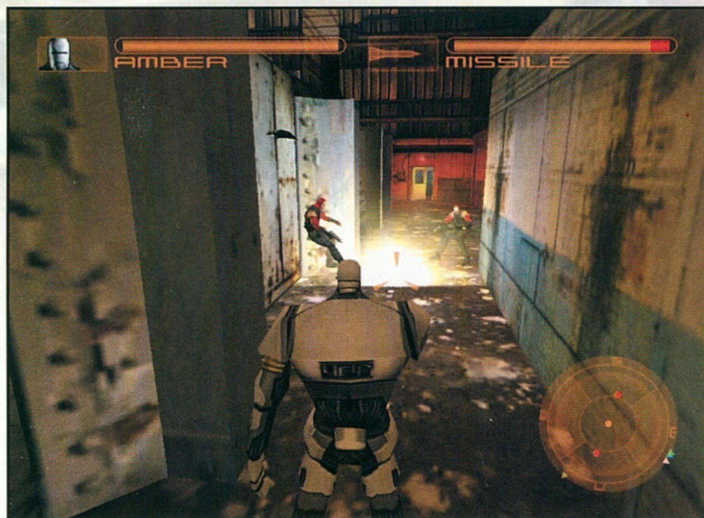




„Honnan ismerősek ezek a nevek?" — kérdi egy merőben más műfaj iránt is mély elkötelezettséggel viseltető játékos a Project Eden végét záró kreditlista olvasásakor. Kérném: a Project Eden alkotói között a Tomb Raider csaknem teljes fejlesztőgárdája ott sorakozik, ám ezúttal meglehetősen újhullámosra veszik a figurát. Több kiadó és fejlesztőcsapat részéről is világosan megfigyelhető a törekvés, hogy számos, — lehetőség szerint legalább két-három — játéktípus legkarakteresebb vonásait gyúrják össze egyetlen egésszé. Az elgondolás úttörői a szinte egyazon időben keltezett, Interplay által publikált Giants s Sacrifice voltak. Mindkét darab a domináns akció elemeket színesítette némi RTS beütéssel — jóllehet a Sacrifice még a Giantsnél is komolyabb hangsúlyt fektetett ez utóbbi hozadék kidolgozottságára. A Project Eden alkotóit hasonló elgondolás vezérelte, ám a stratégiai elemeket klasszikus adventure elemekre cserélvén építették fel a játékot, megspékelvén egy ősrégi, ám máig is zseniális ötlettel. Az ötlet első hordozójának neve: Lost Vikings. Hasonlóan az Elveszett Vikingek kalandozásaihoz — mely darabért, jééé, szintén az Interplay volt felelős — a Project Edenben is ügynököket fogunk irányítani. A párhuzam tovább folytatódik — csakúgy, mint a Lost Vikings három főhőse, a Project Eden egyes ügynökei is birtokában vannak bizonyos képességeknek, melyekkel a többiek nem rendelkeznek. Így, ahogy Olaf képes volt hallatlan hatékonysággal kamatoztatni sajátos bélműködését, úgy az itt prezentált ügynökök kezelése során is az lehet legfontosabb feladatunk, hogy ráebredjünk: mikor, miért, s kit érdemes/lehet használni egy akadály leküzdésére. Az igazság az, hogy egy efféle ötlet — még ha kölcsönvett is — bizony megtöbbszörözheti egy játék alapvető színvonalát, s szavatosságát. Remélhetőleg a kiadók is felismerik ezt, s a közeljövőben már a Giants, Project Eden, Sacrifice brigád mintájára, „multi-ötlet" által vezérelt darabok mielőbbi felkarolásának gondolatával leszneк szívesek mintegy: kacérkodni.

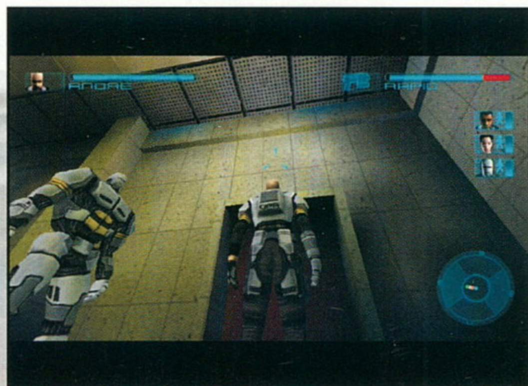


▲ *Ajjaj... süppedsz, süppedsz...*



▲ *- ELSŐ figyelmeztetés*

rálhatja a tréfibb játékosokat, akik a Half Life-ban azért egy quick save után csak-csak leszedegették a jobb sorsra érdemes tudósokat — persze szigorúan csak a tucatnyi jóféle halál-animáció kedvéért. A Project Edenben erre ugyan nincs lehetőségünk, ám hosszasabb sorozatot leadva, majd óvatlan pillanatban ártatlan, avagy szövetséges lényre irányítván a célkeresztet — azért megcsiklandozhatjuk azokat. Látványeffekt nulla, de legalább produkálnak egy jelzésértékű jajgatást. Meg vagyunk nyugodva. Ötletes megoldás, hogy ügynökeink pár másodperces „nem-tüzelést" követően automatikusan elrakják a stukkert. Fegyvereink egy része, mint a UPA ügynökök alapfelszereltségéhez tartozó Pulse Gun is, két mód jegyében alkalmazható. Folyamatos, „amíg-csak-bírja" alapú sorozatokat, illetve jelentősebb tűzerővel, ám jóval lassabb ismétlésszámmal járó töltött lövéseket adhatunk le. Sejthetően, utóbbiak jelentékenyebb mértékben amortizálják opponenseink egészségi állapotát, ám ezt ellensúlyozandó, a töltött lövésekkel való célzás jóval körülményesebb. A kérdés immár adott: hogyan s miképpen gondoskodunk majd a lőszerutánpótlásról? Nos, vannak ezek a UPA terminálok. Szerepeltetésüket a Buktatók szekcióban mélyebb elemzés tárgyává tesszük, ám mindenekelőtt ismerkedjünk meg velük közelebbről is. Tök jó szerkentyűk: nekik köszönhetően a játék előtt elvi síkon nem ismeretes a halott ügynök fogalma. Ha valamely emberünk megborulna, úgy határozottan látványos halálközeli élményt követően az utolsónak érintett UPA terminállal találja magát szemben. S lám, a szerkezet már vígan szorgoskodik az elhalálozott ügynök regenerálásán. Az embereink egészségét szignózó, bal felső szekcióban figyelő health barok feltöltésére tehát UPA terminálokat fogunk igénybe venni. Használatuk szinte már szemtelenül egyszerű: más dolgunk nincs, mint nyugalmas tempóban a terminál körzetébe vonszolni megsebesített kis magunkat, s a regeneráló feature automatikusan működésbe lép. Ugyanez a szint a fegyverekkel is: mint látni fogjuk, a jobb felső sarokban feltűntetett energiabank szinte minden eszköz alkalmazásakor szerephez jut — a muníció használata szintén az itt látható készleteket apasztja. A kultúráltabb UPA terminálokhoz — jelzem, nem mindegyikhez — tartozik egy panel is, melyen keresztül energiabankunkat tölthetjük fel, pukkadásig. Egyébként minden terminál korlátlan utánpótlással rendelkezik. Az önmagát rutinos kiberpánknak valló használó komoly fenntartásokkal viseltethet: micsodaaa? Nem lehet a játékot elveszteniii? Nem lehet benne meghalniii? Nos, a Project Eden főbb profilja szerencsés módon fényévekkel túlmutat az alapvetően lövöldözésre kihegyezett darabok főbb sajátosságain. Mondhatni, nem ez benne a lényeg. Hogy mi is az, hamarosan nyílt elemzés tárgyává tesszük, ám annyit már most megjegyezhetünk — halhatatlan karakterek, gyakorlatilag végtelen muníció ide-oda: sokat unatkozni leeresztett stukkerrel sem fogunk.



▲ *Akkor háromra...*



Cath up, Ketchup!

Elfelejtettem mondani, hogy az F3 billentyűn keresztül ízlés szerint átkapcsolhatunk FPS nézetbe, illetve a T gomb megnyomásával aktiválhatóak



ügynökeink kifogyhatatlan halántékfák-lyái is. Ideje megtudunk, mi is szolgáltatja pontosan a Project Eden savát-borsát, ezért triviális példa következik arra nézve, hogyan-miképp is zajlik itt az ügymenet. Nos: bezárt ajtó, előtte terminál. Mint az hamarosan világossá válik, az ajtó melletti készülék annak kinyitására szolgál — már, ha ismerjük a helyes kódot. Lévén, a kódot nem ismerjük, Minoko szakértelmére fogunk hagyatkozni. Lightos hősnőnknek informatikus minőségében nem okozhat gondot a konzol meghackelése — úgyhogy meghackeljük azt. Ennek pontos módját lásd később. Az ajtó ugyan kinyílik, ám csalódottságunkra mérges gázok törnek fel a levezető lépcsősor setét rejtekéből. Embereinknek lejutniuk esélyük nincs — azonnali halál. Igen ám, de itt van Amber. Csaknem egy tonnányi krómban aligha tehet sok kárt holmiféle mérges gáz, nemde? De nem ám. Ambert irányítva így bekapcsoljuk a fáklyát, hogy lássunk is valamit, majd lecammogunk a lépcsősoron. Az abba torkolló szobában meg is leljük a gázáramlás megszüntetésére szolgáló vaskereket, melyet elforgatunk. Így már a többiek is csatlakozhatnak Amber robosztus alakjához. Ügynökeinket külön-külön, csoportokban, és egyszerre is mozgathatjuk — erre szolgál az Enterrel aktiválható követő mód. Egyszerű, könnyen elsajátítható modell: valamely karakterrel egy másik közelébe állván, annak portréja





célzatos kis emberke ikonnal bővül. Ilyenkor Entert nyomva utasítást adhatunk a közelben tartózkodónak, hogy kövessen minket, míg az Enter újbóli megnyomása az egész csoportot feloszlatja — mehetünk tovább egy karakterrel. Kiegészítés: interakcióra képes tárgyakra mutatván, azokat a kiválasztott hős színkódjával egyező színű célkereszt szignózza. A Project Eden esszenciája így nem más, mint az előállt körülmények tükrében, összehangolt csapatmunka keretein belül kamatoztatni ügynökeink képességeit. Amber mintájára, akinek meg sem kottyan sem tűz, sem nitrogén, s egyáltalán: semmiféle Hazardous Environment, hőseink mindegyike rendelkezik bizonyos képességekkel, melyek csak rá jellemzőek. Ne gondoljunk egyébként semmiféle látványos dologra. Andre nem fog Dhalsim módra méteres végtagokat növeszteni, hogy meghúzhasson egy kapcsolót, mint ahogy Carter sem fogja menekülő túszok hangját utánozni, kicsalogatandó rejtekükből a közeli terroristákat. Fizikai szempontok szerint egyedül Amber környezeti kikezdhetetlensége kerül ábrázolásra, a többiek „szpesölebilitii" pedig, ekképp alakulnak: Carter: lévén, ő az osztag parancsnoka, csak neki van módja bizonyos UPA ajtók s konzolok kinyitására, használatára. Ezenfelül a továbbjutásunkkal gyakorta egyet jelentő szemtanúk kihallgatása is az ő irányítása alatt zajlik — csak mutassunk az alanyra, majd hagyjuk jóvá a Talk beállítást. Minoko: ő az, aki heck-kel. A következő fejezetben. Andre: ő pedig javít, de szintén csak a következő fejezetben. Amber: őt már tárgyaltuk.

Hackelgetések, Javítások

Hackelés és javítási munkálatok címén valójában két rendkívül jópofa, ötletes ügyességi aljátékkal találkozhatunk. Nézzük először a javításokat: ehhez Andre Omni Toolját fogjuk használni, mely hasonlóan a fegyverekhez s más eszközökhöz, szintén az energiabankot apasztja a használat során. A művelet kezdetekor egy hosszú, hosszú sáv dominálja a monitor középrészét, mely a szerkezet műszaki állapotát szignózza. Zöld periódus: működőképes áramkörök. Kék periódus: itt figyelget a hiba! Míg vörös periódus: súlyosan rongálódott áramkörök. Feladatunk nem más, mint a bal egérgomb folyamatos nyomva tartása mellett útjára engedni Andre szakértelmét, majd akkor állítani meg az ekkor folyamatosan, balról-jobbra gyorsuló kis mutatót, mikor az a kék periódusba ér. Ez nem tűnik valami bonyolult ügynek





▲ *Miért van az, hogy Half Life óta csak csápoló tudósok léteznek?*



— kezdetben. Ám javításonként rendszerint négy-ötször kell megismételnünk a műveletet, miközben a kék periódus egyre csak kisebb és kisebb lesz. Az utolsó fázis belövéséhez kívánok sok sikert.

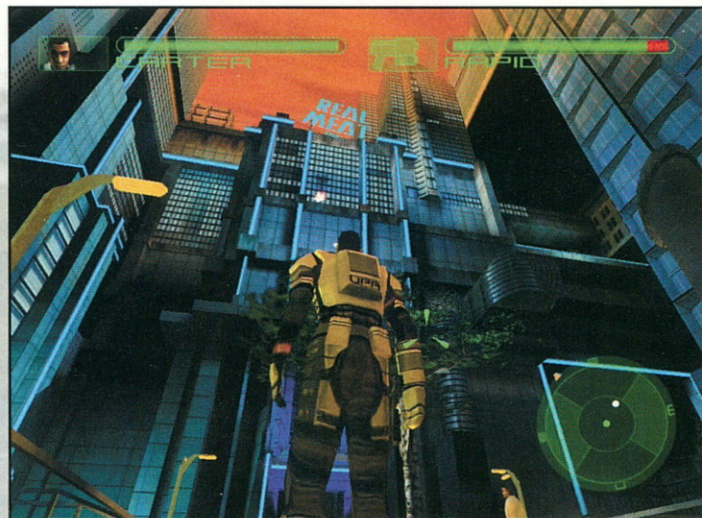


▲ ...b*szdmeg, a TE ötleted volt!

Nézzük most a hackelést: körök, körök, körök. Minden körhöz tartozik egy bizonyos körcikk, illetve a körök vonalain kisebb, nagyobb tempóban rohangáló kis mutatók. Jók akkor vagyunk, ha körcikk-mutató konstelláció esetén aktiváljuk a köröket, melyek ekkor — eltűnnek. Velük már nem kell bajlódnunk. Egyenes arányban a megtörni óhajtott jég vastagságával, hackelés során háromtól, tucatnyi számú körrel kedveskedik nekünk a darab. Extra figyelmesség: a művelet időre megy. Idegeskedni ennek ellenére sem célzatos — tessék csak felvenni a vastagarcot, s szép, nyugalmas tempóban kezelni a köröket. Egyébiránt, a javítások sikeres lebonyolítását személy szerint jóval körülményesebbnek érzem, mint a hackelést — noha nem kizárt, hogy ez a kérdés szubjektív, s más játékost a hackelgetés fog sűrűbb UPA terminál szemlékre sarkallni.

Jobbclick

Jobbclicket nyomva jelentkezik be a temérdek topicból és almenüből álló Project Eden konzol. Ezt, ha megfigyeléseim nem csalnak, ügynökeink az alkarjukon hordják á lá Bioforge, s annak tanulmányozásával rengeteg hasznos információra tehetnek szert. Hogy ki, mit, és mikor mondott a kihallgatások során, illetve mik is jelentik elsődleges objektíváinkat, egyaránt kiderül a karunkra szerelt kisokosból. Már teljesített feladatainkat kipipált, míg teljesítendőeket pipa nélküli négyzetek jelzik. Ez még nem különösebben meglepő. Amiért mégis kitérünk erre: adódik majd, hogy egy eredetileg kiírt objektíva teljesítése lehetetlenné válik — a feladatot innentől fogva vörös X szignózza, jelezvén, hogy annak végrehajtásához alternatív eszközökre kell hagyatkoznunk. Itt kapunk bővebb tájékoztatást a Központtól e-mailek útján: így például egy terroristából kiszaggatott húscafat elemzésre történő megküldését követően derül ki, hogy a halálfejes gyermekek sosem tapasztalt hatékonyságú, amfetaminból és szteroidokból álló drogon lógnak. Érdekes, egyszersmind logikus megoldás, hogy a játékvilág a konzol kezelése során sem cövekel le, az idő s az ese-



▲ Wallpapernek sem rossz. ... vagy igen?

mények egyaránt tovább folynak. Így annak tanulmányozása tűzharcok során — némileg kockázatos dolognak mondható.

A Tank

Fegyvereinken túl is akad itt még pár roppant hasznos szerkezet. Ezek közül az első egy távirányítású elektromos tank — jóllehet a Project Eden Rovernek hívja, de akkor is tank — mely piciny méreténél fogva képes átjutni egészen szűk hasadékokon, avagy résnyire nyílt, meghibásodott ajtókon. A szerkezet irányítása roppant egyszerű, mintha csak valamely ügynökünkkel rónánk a teret. A löveg pedig, mely egész szimpatikus energianyalábokat szór, kedvünk szerint forgatható minden irányba. Szellőzőkben, csatornákban számos kövér hímpatkánnyal akadunk majd össze, akik nem átallják nősténynek nézni a mi kis műszaki perifériánkat, ám szerencsénkre a löveg kitűnő félreértés-oszlató hírében áll. Tankunk további előnye, hogy kisebb kapcsolók, tárgyak használatára és felvételére is képes. A szerkentyű szintén energiabankunkat apasztja a használatkor, ám előállítását követően korlátlanul képes a működésre. Az üzemidőt vagy mi, vagy valamely kellemetlen behatás szünteti meg: tankocskánk nem preferálja a tüzet — a mérges gázok ellenben meg sem kottyannak neki —, s a nagyobb magasságokból való lepottyanást is hajlamos ripityaalapon kommentálni. Míg csak bírjuk energiával, annyi tankot állítunk elő ugyan, amennyit szeretnénk, ám tessék vigyázni rájuk: rendkívül hasznos ketyerék.

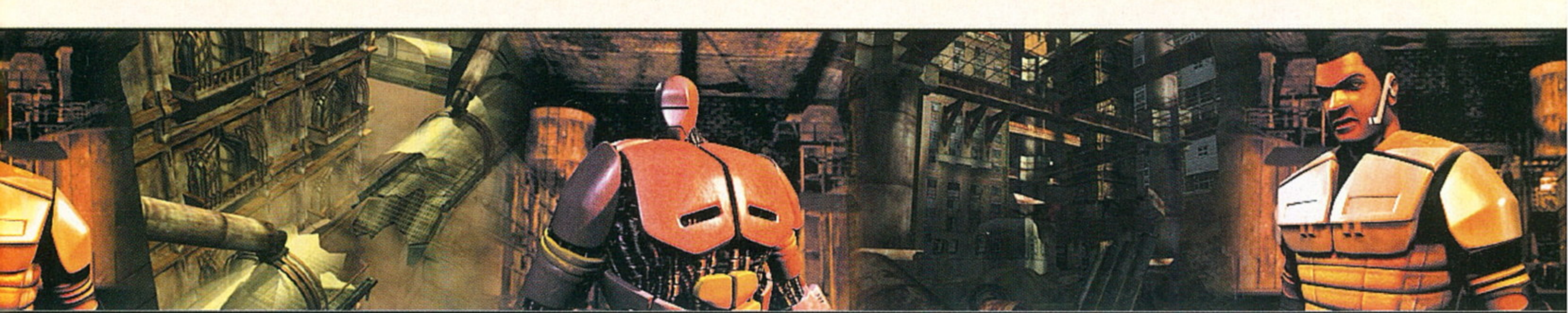


A Golyhó

Kettes számú UPA büszkeség. Energiahasználata hasonlatos a tankéhoz, különbség: ez a szerkentyű saját energiával is rendelkezik, mely az üzemidő megkezdése után rohamos ütemben csökken. Így sacc egy percen át kamatoztathatjuk a golyhó kiemelkedő tulajdonságát. Ami nem más, mint a: repülés. Mind ügynökeink, mind a tank számára megközelíthetetlen helyekre juttathatjuk el az ügyes kis szerkentyűt, mely áramkörök kiiktatására, konzolok kezelésére egyaránt alkalmas. A golyhó irányításánál nem árt bekalkulálni, hogy létezik egy bizonyos minimális magassága, melynél lejjebb ereszkedni képtelen — elvégre repülésre, nem vertikális öngyújtónak tervezték. Így több helyen, ahol a hasadék mérete révén pedig sansz mutatkozna a kütyü átjuttatására, csődöt mond a cyberbogyó. Ilyenkor csak idegesen fejelgeti a pléhlemezeket, mi pedig előbb-utóbb átkapcsolunk a tankra. Megjegyzés: az ügynökeink összehangolt ténykedését igénylő műveletekkel párhuzamban, sok esetben a tank/golyhó páros hatékony összedolgozása jelenti majd továbbjutásunkat. Szerepeltetésük végett így nem túlzás állítani, hogy a Project Eden valójában hat aktív szereplőt kínál a játékra. Ami már nem olyan rossz.

A Fight

A Project Eden legkevésbé sikerült része ez: az itt prezentált fightmodell ugyan működőképes, ám dinamizmusnak, eleganciának nyomát sem fedezhetjük fel benne. Ennek két oka van. Első: fegyvereink gyakorlatilag csak





Carter — UPA Osztagparancsnok

Kora: 39 év
Neme: Férfi
Jellemzés: Céltudatos, Fegyelmezett, Komoly

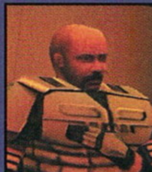
A négy fős csapat tagjai közül legtöbbet tapasztalt Carter hosszú évek során küzdi fel magát jelenlegi pozíciójába a UPA ranglétrán. Munkáját és beosztását roppant komolyan veszi, s a hírek szerint esze ágában sincs visszavonulni aktakukacnak, ahogy a 40 éves álomhatár elérését követően, a UPA szabályzata erre lehetőséget biztosít.



Minoko — UPA Informatikus

Kora: 20 év
Neme: Nő
Jellemzés: Fiatal, Élénk, Optimista

A keleti származású Minoko 9 éves lelencgyermekként csatlakozik a UPA Youth ifjúsági kiképzőprogramhoz, miután az előzetes felmérések szerint igen magas fogékonyságról tesz tanúbizonyságot a számítástechnika mélységei iránt. A UPA már 17 éves korában megkezdi Minoko foglalkoztatását — a szabályzat szerint ez az alsó korhatár. Bevetések során szerzett éles tapasztalata ezen idő szerint kevés — mindössze egy éve dolgozik a Carter vezette osztag kötelékeiben.



Andre — UPA Technikus

Kora: 32 év
Neme: Férfi
Jellemzés: Kopasz, Kedveli a zsírszalonnát

Képzett technikus, és mérnökemberként Andre már 25 évesen csatlakozik a UPA-hez. Természetes adottságainál fogva nem okoz gondot számára bonyolult elektronikus eszközök működésének megértése, szükség esetén: javítása sem. Hosszú évek munkáltatása után távozik a SkyLift Corporationtől, míg Carter visszavonulását követően, jó eséllyel pályázik az osztag vezetői posztjára.



Amber — UPA Cyborg Egység

Kora: 27 év
Neme: Nő
Jellemzés: Csöndes, Szilaj, Morózus

Egy bekövetkezett Légmetró baleset során elszenvedett borzalmas sérüléseket követően, a 19 éves Amber biomechanikus restauráció helyett a UPA Cyborg Alosztályához csatlakozik. Az évek során Amber egyre inkább gépiesebbé, érzéketlenné vált — ami, ahogy azt a UPA több éves tapasztalatai igazolják: gyakorta fordul elő a Cyborg Alosztály állományának tagjaival.

csiklandozásra alkalmasak, azaz célkereszt-terrorista fedés tükrében megejtett tüzelés esetén, több-kevesebbet lefaragnak a gaztevők HP-jéből. Második: a gonoszok jól tudják, hogy a csiklandozásba bele is lehet halni — ezért az összezavaráson alapuló hadviselést részesítik előnyben. Mit is jelent ez? Nos, mihelyst megpillantjuk a terroristákat — mert csak szökőévente egyszer közlekednek szólóban — ők kiszámíthatatlan, meghatározhatatlan, s legfőképp: szerfelett idétlen rohangálásba kezdenek, miközben vaktában durrogtatják a kezükben szorongatott fegyvereket. Mi mást is tehetne hát a játékos, minthogy a gonoszok agyatlan lövedékeinek gyűrűjében szépen célkereszt terelgetősdibe fog, s próbálja lekövetni a cikk-cakkban, köralakban, le-fel rohangáló terroristák ánuszát. Előbb-utóbb ők húzzák a rövidebbet, mert borzasztó bénák. Hozzá kell tegyük, hogy későbbi pályákon már hatékonyabb módon lépnek fel a gonoszok — ezt látszik előrevetíteni, hogy a harmadik térképen már csőbombákat hajigálnak nekünk, melyeket jóval körültekintőbben s logikusabban kezelnek, semmint kézifegyvereiket. Tucatnyi, közeli terrorista ellen egyébként a csoportos fellépés helyett jobb megoldás lehet Amber: ő már alapból is rendelkezik rakétavetővel. Alkalmas pillanatban két-három töltet a pakk közepébe, tuti mélyálom.



▲ *Ambert azért is szeretjük, mert lehet rajta ping-pongozni.*

Buktatók

A fighton túl alapvetően nem sok dolog akad, ami miatt be lehet cinkelni a Project Edent. Ippeg ennek örömére tárgyaljuk most ezeket, katonás sorrendben. Nem kizárt, hogy az csak az én játékban-tféfát-nem-ismerő kis lelkemnek fáj, hogy ezek a magasan kvalifikált terroristák nem lőnek ripityára MINDEN útjukba kerülő UPA terminált — hiszen tudhatják, hogy ezeken keresztül a rájuk állított ügynökök regenerálódni, valamint munícióhoz képesek jutni. Ezzel szemben gondosan berobbantgatnak mindent, ami berobbantgatható — de a terminálokat nem bántják, neeeem: hadd legyen izgalmasabb az akciójuk. Ez persze vajmi keveset ront a darab élvezhetőségén, sőt a terminál-koncepció alapvetően egyike a Project Eden legüdvözlendőbb sajátosságainak. Meglehetősen zavaró tud lenni a gép által irányított ügynökök viselkedése: az még hagyján, hogy gyakorta le-le maradoznak a követésünkre hívott karakterek, ám előfordul, hogy valamely megfontolásból egyszerűen nem is hajlandóak útnak indulni. Ekkor kénytelek vagyunk visszacaplatni értük, majd gondosan magunkkal terelgetni őket. Bizonyos ajtókon — kitűnő példák a harmadik szinten szerepeltetett fotocellás darabok — a gép által vezérelt ügynökök egyszerűen nem képesek áthaladni. Egy ízben öt percen át figyeltem Andre szerencsétlenkedését, ám minden nekifutása során orrára harapott a fotocella. Nem marad más, mint egyenként vezérelni át emberkéinket, hacsak valami csoda folytán nem haladtak szorosan a nyomunkban. Vannak itt egészen sápasztó textúraszerkezetek is, például ott figyel a munkaasztalokon szerepeltetett mouse-ok és mouse padok képi megvalósítása — bemutatásuktól ezennel eltekintünk. S végül, érzésem szerint nagyban emelhette volna a Project Eden életszerűségét a valamilyen szinten rombolható terep. Ez sajna egy az egyben kimaradt — nemhogy szétamortizált tereptárgyakat, de még csak golyónyomokat sem hagyhatunk magunk után. A terrorista hullák pedig itt is eltűnnek. Egyre inkább megerősödhet bennünk a gyanakvás, miszerint ez a megoldás kimondatlan — avagy könnyen lehet, hogy kimondott — standard az akcióval is tarkított játékok fejlesztői között. Már rettenetesen unalmasak az ilyen kámfor-hullák. Én permanens hullákat akarok! És kész.

Véxó

Aligha férhet kétség hozzá, hogy a Project Eden összességében korunk legelőremutatóbb játékai közé tartozik. Logika, kaland, ügyesség, akció egy kalapban — a végeredmény s prezentáció egyaránt kiforrott, zömében a korkövetelmények legjavát hozó képet mutat. Ötletes koncepciójával a darab mind ősrégi, mind újkori alapvetések legüdvözlendőbb megoldásait vallhatja sajátjának, melyeket a rá jellemző igényességgel párosítván — kihagyhatatlan klasszikusként tündököl.

Eidos / Core Design
www.eidosinteractive.com
PIII 500 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	7

✓ - remek alapkoncepció
- erőteljes világmodell

✗ - komolytalan harcrendszer

93

EVIL TWIN CYPRIEN'S CHRONICLES

Ki itt analóg gamepad nélkül belépsz, hagyj fel minden reménnyel!

Minden emberben ott figyel a kisördög, közvetlenül a kisangyal szomszédságában. Mindenkivel előfordul időnként, hogy a default jó helyett néha szeretne rosszat cselekedni, teszemazt behúzni egy nagyot a főnöknek, láncfűrésszel felszeletelni a tanárt, vagy éppen felrobbantani az adóhivatal épületét (persze ezeket nehogy tippnek vegye valaki, hehe). Természetesen a normális ember ilyenekre soha nem ragadtatja magát, bennünk van az a bizonyos vészfék. Ez elsősorban genetikailag programozott, hogy ne ártsunk embertársainknak és magunknak, a génjeink zökkenőmentesen öröklődhessenek tovább, másodsorban az ennek következtében kialakult „törzsi" (társadalmi, vallási, állami stb) törvényeknek is meg kell felelnünk — tegyük ezt akár tudatosan, a rosszcselekedetünk megtorlásától való félelmünkben, akár tudat alatt, egyszerűen a „jó" utat választva. A téma mélyebb filozófiai és genetikai boncolgatását most inkább meghagyom az ország legismertebb online garázsfilozófusa, Video számára. Természetesen amikor az emberben felmegy a pumpa, de mégsem csinál őrültséget, akkor is gyakran eljátszik a gondolattal, hogy mi lenne, ha megtenné a fenti „rosszaságokat", mondjuk úgy, hogyha átmenetileg más bőrébe bújhatna, majd később visszabújhatna a sajátjába, így nem kellene tartania a cselekedetének következményeitől, sem a törvény szigora nem súlytana le rá, sem az embertársai nem néznének rá ferde szemmel. Az ilyen fantazmagóriákban az emberek a mérgüket gyakran vetítik egy képzeletbeli gonosz ikertestvérbe, legalábbis a fiktív történetekben ez tér vissza a leggyakrabban, bizonyára azért, mert egy ikertestvér külső és belső tulajdonságokban a legközelebb áll az emberhez, csak éppen a képzeletbeli gonosz ikertestvér a fent említett genetikai és „törzsi" láncoktól teljesen szabad.

A francia illetőségű In Utero legújabb játéka, ahogy a mindenki számára jól érthető angol címből is kiderül, szintén ebbe a gonosz ikertestvér témába nyúl bele. A gonosz ikertestvérek már sok-sok játékban megjelentek pályavégi szörnyként vagy hasonlóként, mert így a fejlesztőknek kevesebbett kellett gyűrniük az agytekervényeiket, megspóroltak egy főnök kitalálást, ráadásul a grafikusok is megúszták, hogy még párezer plusz animációs fázissal kelljen szenvedniük. Emlékeim szerint azonban viszonylag kevés játék története épült egészben erre a témára. Hasonló dolgok azért voltak, ott van például a Robert Luis Stevenson által írt Dr Jekyll és Mr Hyde, ahol, igaz, nem ikertestvérről van szó, de Jekyll a lelkében rejtőző gonoszt szintén felszabadítja, és egy fizikai testbe vetíti ki, történetesen a sajátjába, ami meg is változik. Érdekes módon a történetből nemrég készült egy hasonló, kissé bizarr, kissé gót beütésű játék, GyZ a szeptemberi számban húzta le az embereken, s milyen meglepő, azt a játékot is az In Utero jegyezte fejlesztőként. Nekem kissé gyanús, hogy szinte teljesen ugyanazt a hangulatot és történetet ugyanaz a cég ilyen rövid idő alatt újra elsütötte, valószínűleg le akartak húzni gyorsan mégegy bőrt a rókáról, ráadásul úgy, hogy a karakterek és a történet is saját kreálmány, nem valami licensz. Persze ne legyünk ilyen rosszmájúak, az is előfordulhatott, hogy az Evil Twin már régóta fejlesztés alatt állt, aztán amikor a Cryo fejlesztőt keresett a frissen megvásárolt, ropogós Jekyll & Hyde licenszhez, meglátták az Evil Twin egyik korai verzióját, és elhatározták, hogy valami ilyesmi játékot szeretnének ők is, és pont az In Utero lesz erre a legjobb választás. Jómagam egyébként nem küzdöttem a Jekyll & Hyde nevű förmedvénnyel, de GyZ leírásából ítélve a két játék technikai megvalósítása és idegesítő tervezési hibái is megegyeznek, sőt: talán az Evil Twin cím alatt futó bughalmaz még tetézi is azokat sok helyen.



▲ *I'm a big, big boy in a lowpoly world...*



▲ *Van "kék mód" is, dejó!*



▲ *SupaCyp is in da house!*

Windows 2000? Hát az meg mi fán terem?

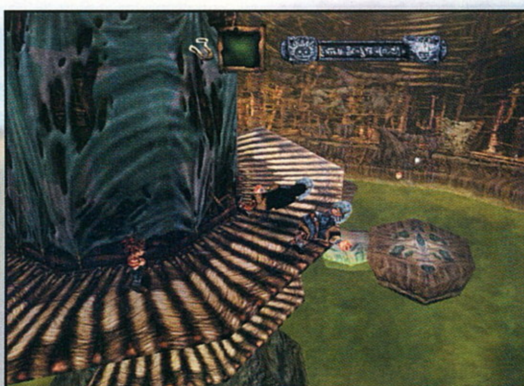
Az installálás viszonylag simán megy, a két CD-t fel lehet pakolni full install-ba, ekkor 850 megát zabál, de a minimum install sem sokkal kevesebbet, és az még a második CD-ről is töltöget (ergo a full az ajánlott). Ha elindítjuk a játékot, lucasartsos menü ugrik az arcunkba, itt a felső gombbal lehet a tényleges géminget bezizzenteni, továbbá a video és gamepad konfigurációt érdemes még macerálni első indítás előtt (persze a website-ra ugrás is érdekes, és a readme-be is jó belekukkantani, ha valami probléma merül fel). A video config szerencsére nem bonyolult, további mák, hogy nagyobb felbontásokat is választhatunk, amit még 2001-ben sem ajánl fel minden cucc, ahogy elvárható lenne, igaz nálam az 1024x768 1600x1200 volt, de ez a hiba biztosan kártyafüggő. A másik belövős menü a gamepad config, na ez már egy sokkal érdekesebb darab. Jó pár gamepad és joystick közül választhatunk egy pulldown menüből



(a load-al kell betölteni a választást), szabadon átdefiniálhatjuk és elmenthetjük a gombokat, de az iránygombokat sajnos nem lehet bántani, két választásunk van: vagy a kurzorgombokat használjuk, vagy a gamepad/joystick gombjait. Ez sok gondot fog okozni, amennyiben valaki nem rendelkezik egy király gamepaddel, a játék maga is azt állítja, hogy elsősorban konzolos és konzolszerű analóg gamepadekre élezték ki. A gamepad és irányítás témára még vissza fogok térni egy másik bekezdésben, akárcsak Schwarzenegger a Terminátorokban. Az igazi gond ott kezdődik, ha valaki nagy oprendszer vásárló (esetleg kalóz), és már felpakolta a Windows 2000-t, amikor a nagy hype volt, de még az XP-t nem. A játék ugyanis nem fut Windows 2000 alatt, a readme nem is utal arra, hogy bármilyen lépéseket tervezne a fejlesztőcsapat eme hiányosság orvoslásának irányába. Szerencsére a többi modern Windows-al elfut, legyen az 95, 98, 98SE, ME vagy a legújabb XP. Természetesen a játék legalább DirectX 8-at követel meg és D3D-s gyorsítókártyát, de ez manapság már alapkövetelmény. A doksi még kitér arra, hogy a játék bugzik GeForce2 és GeForce2 MX alatt (állítólag instabil, ami oltári nagy hiba, tekintve, hogy szerintem a világ gamer-einek fele most épp ilyen vassal nyomja a témát). Hangkártyákra a játék nem különösebben érzékeny, viszont sok gamepaddel és BILLENTYŰZETTEL JÁTSZHATATLAN. Ez pedig hát, hogyismondjam, abszolút nevetséges egy PC játék esetében, ahol szinte minden casual gamer (alkalmi játékos, a nyugati szaksajtó imádja ezt a kifejezést, főleg a profi FPS-re kiélezett lapok, ők gondolom kissé degradáló jelzőként is alkalmazzák ezt) csak keyboarddal nyomul, és a hardcore-abb játékosok is maximum egérrel, kormánnyal és repszimókra élezett böhömnagy analóg joyokkal.

Cyprien Csodaországban

Az Evil Twin, ha a képekből és az előzményekből nem derült volna ki, egy mászkálós-gyűjtögetős játék. Nem nevezhető igazán platformnak, és szinte elenyésző benne a kalandelem, de még a szükséges gyűjtögetnivaló is. Lényegében csak ugrálni kell a platformokon, felszedni a néhány kulcsfontosságú tárgyat, és elérni az éppen aktuális kijáratot. Sajnos ebből következően, és abból, hogy a pályák abszolút kicsik (simán elbírná a PlayStation is a játékot, ráadásul a poligonszám is alacsony), nem egy nagy durranás a játék, hamar meg lehet unni. Először a PC verzió jelent meg, majd ezt követi a napokban a PlayStation 2 és Dreamcast port is.



▲ Ooopsz, ez szétesett. Van valakinél pillanatragasztó?

A játék főhősével, az árva, tíz éves Cypriennel az intróban ismerkedhetünk meg: az árvaház zuhanyzójában épp a tükröt bámulja, amin kirajzolódik a játék címe, amikor egy barátja elrángatja egy szobába. Itt mindenki gratulál Cypriennek, hiszen épp ma van a szülinapja, és zsúrt is rendeztek neki, szól a zene, villódznak a fények, a srácok tortát esznek és iszogatnak, szerény keretek között megy a buli, de a lepukkant árvaházban ez minden, amit össze tudtak hozni. Cyprien azonban rosszkedvű, depressziós, mivel pont egy éve haltak meg a szülei, nincs kedve ünnepelni, ott is hagyja a társaságot bosszúsan. A szobában ekkor villámok kezdenek cikázni, csápok nyúlnak ki a föld alól, és a gyerekeket valami erő átragadja egy másik dimenzióba. Cyprien a szobájába megy, ahol Lenny, a plüssmackója és jóbarátja próbál belé lelket önteni. Ez sem túl hatásos, mivel Cyprien a korához képest elégé érett, tisztában van vele, hogy a mackó valójában nem él és nem beszél, kizárólag az ő fantáziájában. Ekkor azonban őt is, és a mackót is elkapja a titokzatos erő, és ifjú hősünk is egy másik dimenzióba kerül — kezdődhet is a játék.



▲ A textúrák egész jók, főleg ez a kígyóbőr

Az első világ még teljes egészében a gyakorlásnak van szentelve. Pár lépés után egy roppant fura szerzetbe botlunk, Wilburbe, aki egy zöld, eléggé nyomott, és kövér elefánt. Ő bárhol le tud ereszkedni a világban egy hintával, és csak kevesen látják — mi szerencsére igen. Ő fogja bemutatni a szürrealista párhuzamos dimenziót, Undabed-et (magyarul: ágyalatt), annak működését, segít az irányítás elsajátításában, ráadásul a történetet is elmeséli, bár az ritka nagy zagyvaság, kevés értelem és logika rejtőzik benne. Később nála tudunk majd menteni is, továbbá hasonló tanító funkciókat látnak el a pályákon szanaszét szórt kérdőjelek és táblák is. A történet valami olyasmi, hogy Undabed egykor virágzó párhuzamos dimenzió volt, a mi világunkhoz hasonló, ám egyszer jött egy gonosz lény, a Mester, és kitörölt szinte mindent (alá Végtelen Történet), mindezt egy Zipette nevű tárgy megkaparintásával vitte véghez. Alakult egy földalatti forradalmi mozgalom a gonosz hatalmának megdöntésére, aminek a mi plüssmackónk, Lenny is ügynöke volt, de Lenny küldetése a Zipette visszaszerzésére kudarccal végződött, Lenny-t börtönbe vetették a fővárosban, Loren Darith-ban. A tennivalónk természetesen az, hogy kiszabadítsuk Lenny-t és az árvaházi barátainkat (akiknek gonosz verziói a pályafőnökök), majd felszabadítsuk Undabed-et. Sajnos a tesztre csak pár napot kaptam, ez alatt pedig csak a játék negyedéig jutottam, mindenesetre szinte biztosra veszem, hogy a végkifejlet ugyanaz lesz, mint az azonos történetű American McGee's

Ha meg tudsz felelni az alábbi kérdésre, akár Te is megnyerheted a

8 EVIL TWIN CSÚZLI

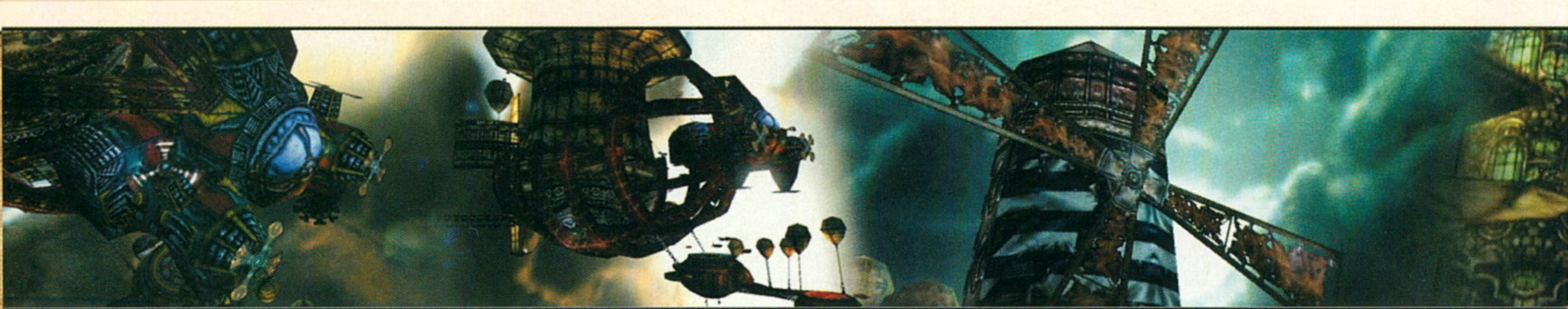
egyikét!

Mi volt az In Utero legutóbbi (az 576 KByte által is tesztelt) játéka?

A helyes megfejtést nyílt levelezőlapon küldd el a szerkesztőség címére *2001 november 30-ig*

A nyereményeket a UBI SOFT ENTERTAINMENT ajánlotta fel





Alice-ben: a főgonosz Cyprien saját depressziójának kivetülése lesz, a gonosz ikertestvére, miután leszámolunk vele, kiderül, hogy az egész Cyprien képzeletében játszódott le. Miután a fiú legyőzte démonait, ráébred, hogy az élet a sok kegyetlensége ellenére is csodaszép, és ott vannak a barátai, akikre bármikor számíthat, és akik gyakran számítanak rá.

A játék az ugrálós-gyűjtögetős stíluson belül is az egyik legegyszerűbb, leglineárisabb. Ameddig eljutottam, addig nem találkoztam még kapcsolókkal, de még apróbb logikai feladványokkal sem. Nagyritkán el kell menni valamiért, felszedni, és a megadott helyen használni, de leginkább csak el kell érnünk a következő nyitva álló teleportot. Menet közben több dolgot gyűjtögethetünk, de ezek gyűjtése nem kényszer, mint sok más játékban. A leggyakoribb dolgok az apró Lenny fejek, ezek mindenfele megtalálhatóak. Elvileg adott mennyiség összegyűjtését a program plusz életekkel jutalmazza, azonban én eddig egy árva életet sem kaptam értük, hiába gyűjtöttem össze közel kétszázat, így igazán sok értelmét nem látom, hogy a veszélyesebb helyeken is medvefejeket gyűjtögessünk. Lehet kamerákat is gyűjteni, ezekből azonban jóval kevesebb van. Az elsőket az első világ legvégén fogjuk találni, addig tehát mentés nélkül kell mennünk, ha alaposak vagyunk, akár egy órába is beletelhet, hogy odáig eljussunk. A kamerákkal tudunk állást menteni, az első világ vége után minden világban megtaláljuk Wilburt valahol a régi stílusú kamerájával együtt, csak nála működik a save kamerákért cserébe, meg még világonként történik egy automatikus mentés is. Már a legelső pályán is találhatunk ragtapaszokat, ezek természetesen az energiánkat növelik (sajnos nem lehet őket betárazni a tárgylistánkba, ha átmegyünk rajtuk, automatikusan használjuk, tehát ha teljesen egészségesek vagyunk, nem is érdemes az életünk kockáztatásával elugrálni az ilyenekért), a simák kevés energiát adnak, az X alakúak viszont csutkára feltöltik az energiasávot. Nagyon ritkán Cyprien fejeket is találhatunk, ezek értelemszerűen extra életeket jelentenek. Továbbá vannak Cyprienre emlékeztető fekete fejek is, ezekből is viszonylag sok található a második pályától kezdve, és szerencsére bizonyos idő elteltével újrateremtődnek. Ezek a jobb felső sávot növelik, amit én cyp-o-meter-nek kereszteltem el. Nem szükséges teljesen feltölteni, ha van benne töltés, akkor már át tudunk változni szuperhőssé, azaz SuperCyp-pé. Az átváltozás egyébként alapban az X gombbal történik a billentyűzeten, az egyik kérdőjel az ugrótámadást javasolja váltásnak, de nekem az nem működött, valószínűleg a konzol verziókból maradt bent ez a tanács, de a kombó már nem. SuperCyp-ként gonoszabbul nézünk ki, és feketék leszünk, ekkor azonban sokkal több és erősebb támadást is bevihetünk, és nagyobbat ugorhatunk. Az alap csúzlis lövöldözés helyett például, amíg nyomva tartjuk a tüzet, addig tölthetünk egy tűzgolyót, majd ellőhetjük. A nézetváltás gombbal irányítható villámtámadást kapunk, meg az ugrás plusz akció kombóval való támadás is erősödik. Tehát jó SuperCyp módban lenni, néhány dolgot csak így tehetünk meg, és néhány helyet csak ilyen ugrással érhetünk el. A SuperCyp mód hátránya, hogy rövid ideig tart. A cyp-o-meter akkor is fokozatosan fogy, ha nem is SuperCyp módban vagyunk, akkor pedig méginkább, ha a támadásokat is kihasználjuk. A maximális méretű tűzgolyó fogyasztja a legtöbb szuper energiát, kettő majdnem lefogyaszt egy teljesen feltöltött cyp-o-meter-t. Tehát a játék legnagyobb érdekessége talán ez a SuperCyp mód, sokat kell vele taktikázni, persze az ötlet nem valami forradalmi, hiszen nagyon régen már Mario is így változott át Super Marióvá. Más pályafüggetlen gyűjtenivalóval nem is találkoztam, a többi cucc már egy kis kalandelemet próbál csempészni a játékba, de sajnos nem sok sikerrel. Az egész első világban például egyedül egy port kell beszereznünk az alkimistától, majd ezt az egyik pálya végén használnunk kell, hogy az őrök kiengedjenek.

Nagyjából ennyi a játék lényege és cselekménye, sajnos tovább nem nagyon lehet ragozni. A pályák roppant kicsik és nagyon alacsony számú poligonból épülnek fel, a 33MHz-es PSX-en is minden mászkálós játék ráver az Evil Twinre ezekben a dolgokban. A pályatervezés sem felel meg a kor követelményeinek, a jelenlegi standard PC-knek, a PlayStation 2-nek és a Dreamcastnak. Ennek valószínűleg az az oka, hogy nem alkalmaznak úgynevezett portál technológiát poligon optimizálásra (annak ellenére sem, hogy a játék engine-je tudja ezt), inkább igen kicsire vették a pályákat, kevés poligonból építették fel őket, és látható teleportokat pakoltak ki. Ellenben a karakterek mozgása, animációja, és fizikája nagyon tetszett. A figurák skeletal animáltak, ami már kezd eléggé elterjedt lenni, de még mindig nem használja minden játék. Így sokkal szabadabban és simábban mozoghatnak, foroghatnak, deformá-



▲ *"Szállj velem..." - Vincze Lilla idézet ez vagy miszösz?*



▲ *Őrült alkimista barátunk koktélt kotyvaszt.*



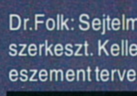
▲ *Ide meg mit írjak? Nem szeretem a gombát.*

Cyprien: E megkeseredett gyermek kegyet nem lel. Ezen rettenetes elme helye: feje, melyet felcseperedett emberek ellen bevet, s nevet. Rengetegszer rebegd el e nevet!





David: Ezen gyermek hetvenszer verekedne hetente — kellemetlen fegyvere rengeteg fejet bever. Ellenszenved ellene nem kedvezhet — de ereje, neked sem lehet teher.

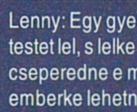


Dr.Folk: Sejtelmes emberszerzet, szerkezeteket szerkeszt. Kellemes egyed, melyet megvetned nem kell — eszement tervedhez ez elme: elkell.





Joseph: Gyermekember. Feneketlen verem, melynek szerelme: bele. Hetente ezerszer enne, de nem lehet — egy este feneketlen verme: teste ellen ered.



Lenny: Egy gyermek, mely fertelmes tettek tettese, medve testet lel, s lelke terhe ellen kerekedne fel. Emberekkel cseperedne e medvetestben, s rengeteg remek tettel — emberke lehetne reggel.





Steven: Egyke gyermek, respektje szerfelett testes. Gyermekeket terelget, vezet — vele egyezkedned: kellemes lehet.

The Master: Nincs köze senkihez, szava szálló penész — van csak, mint a Higed: világos, és nehééész.



(Gy.K.: Evil Twin Főmufti)



lódhatnak minden irányba, abszolút hihető a mozgás, emellett még plusz dinamikus mesh torzítást is támogat az engine, Wilburnek például reng a hája. Kiváló az ajakszinkronizáció is, hihetően beszélnek a figurák, ráadásul nem csak a szájuk mozog, de az egész arcuk is rendesen, sajnos manapság is jönnek ki olyan játékok, ahol a figurák csukott szájjal beszélnek. Végül Cyprien haja sok szerteágazó tincsből áll, olyan Dragonball Z-s, de rövidebb, ezek mindig fizikailag korrektül hajlanak, mozognak. Ezen apróságok, mivel kellően valósághűek, sokkal hihetőbbé teszik a játékot annak ellenére is, hogy a game vizuálisan nem a valódi világot modellezi, hanem egy elnagyolt szürrealista fantáziavilágot. Ennek következtében a játékos sokkal inkább elfogadja a játék világát, méginkább azonosulni tud a figurákkal, és jobban beleéli magát a játékba. Sajnos az ellenfeleket már nem lehet ennyire dicsérni, az animációjuk még rendben van, a mesterséges intelligenciájuk azonban kevésbé. Általában a megadott pozíciójuk körül strázsálnak — ha észrevesznek minket, elkezdenek üldözni (és általában nem lassabbak nálunk), ha elvesztenek minket szem elől, akkor pedig visszatérnek őrködni. Általában fedezék mögül érdemes levadászni őket, amikor már nagyon gyengék, menekülőre fogják. Sajnos az ellenfelek gyakran újrateremtődnek, ez is roppant idegesítő.

Kontrollerek kálváriája

A játékkal a legnagyobb probléma az irányítás. A készítők DC-n és PS2-n direkt analóg gamepadre élezték ki a mozgatást, és ezt tették a PC verzióban is. Sajnos azonban tapasztalataim szerint nagyon kevés PC-snek van analóg gamepadje, a többség billentyűzettel és egérrel játszik (ez a legjobb FPS-ekhez és RTS-ekhez, néhány mászkálós játék is használja sajnos, ami véleményem szerint elég nagy melléfogás trend, de azért valahogy el lehet vele boldogulni nagy nehezen), továbbá az igazán hardcore autósok még beszereznek időnként kormányt, a repülősök meg nagy repülős joyokat. A gamepadek viszonylag ritkaságszámba mennek, hiszen a konzolokhoz képest elenyésző mászkálós játék jelenik meg a gépre, és ha van is az embernek gamepadje, az is általában néhány gombos digitális. Szóval roppantul meglepett, hogy az Evil Twin nem megy billentyűzettel, gamepadre vágyik, főleg analógra. Igaz ugyan, hogy be lehet konfigurálni a digitális billentyűzetet is, és nagy szenvedések árán lehet vele navigálni, azonban a második világban van egy olyan bal felső irányba történő ugrás, amit nem lehet semmiképp teljesíteni az alapbeállítással. A helyzeten tovább ront az, hogy az iránygombokat nem lehet átdefiniálni, csak az egyéb gombokat. Marad tehát az, hogy valaki kigolyóz egy olyan gombot az ugrás gomb helyére, ami nem akad össze az átlós irányokkal sem, e nélkül billentyűzettel játszhatatlan az anyag. De így átkonfigurálva, vagy egy szimpla digitális gamepaddel, amivel én játszottam is roppant szemét később a cucc. Például olyan helyzetek vannak, hogy fél óra mentés nélküli ugrálás után olyan helyre kerülünk, ahol a nagy semmi közepén lebegő platformok egymástól függetlenül lifteznek le/fel, mozognak oldalra, de ráadásként még forognak is a tengelyük körül (itt adtam fel ma). Ezeket szinte képtelenség teljesíteni analóg kar nélkül, annyira precíz átlós ugrásokat kell kivitelezni, ami a digitális lehetőségeken túlmutat. Bár meg kell hagyni, az ilyen helyzetek még analóggal is roppant nehezek, amennyiben a kamera nem követi közvetlenül hátulról a figuránkat. Sajnos ez a betegség is jelentkezik az Evil Twin-ben, a kamera csak követi Cyprien-t, de nem áll be mögé, mint a Tomb Raiderekben. Így sohasem látjuk pontosan, hogy hova ugrunk, a fentihez hasonló szituációkban pedig nincs idő rá, hogy manuálisan beforgassuk a kamerát a srác mögé, mert addigra a platform, amin állunk már elforgott, és megint nem látjuk, hogy hova fogunk ugrani. Szóval az irányítással és kamerakezeléssel teljesen mellé-fogtak az In Utero programozói, ez pedig a játékot totálisan lehúzza, játszhatatlanná teszi.



▲ „Fuss Forest, fuss!!!"

American McGee's Alice Light

Az In Utero fejlesztői egyébként nem rejtették véka alá, sőt egyenesen dicsekedtek vele, hogy az Evil Twint szinte teljes egészében a zseniális filmrendező, Tim Burton két régebbi animációs alkotása, a Vincent, és a Karácsonyi Lidércnyomás ihlették. Persze ha nem mondják, is ordít róla, további ihletnek még bevallották Arcimboldo és Hieronymous Bosch festményeit is. A sztorit részben a Robert Luis Stevenson féle Dr Jekyll és Mr Hyde, a Lewis Carroll féle Aliz Csodaországban, a Jean-Pierre Jeunet és Marc Caro féle Elveszett Gyerekek Városa, a Rémálom az Elm Utcában 3 és különféle Charles Dickens, Victor Hugo, Francois Truffaut alkotások, és sok-sok képregény inspirálták. A játékmenet pedig Mario és Rayman 2 szerű a fejlesztők bevallása szerint. Egyébként eredetileg a game rajzfilmsorozat akart lenni, minden egyes epizód (most 8 világ lett helyettük 66 pályával) egy-egy gyermekkori fóbiát ábrázolt volna, és annak leküzdése lett volna a cél, de a TV társaságok azzal küldték el az In Utero-t, hogy készítsenek inkább interaktív játékot a témából. Így tettek, az más kérdés, hogy érdemes volt-e.



▲ Itt fogsz végleg elakadni, ha keyboard-al nyomod

Igazából a játék nem nyújt semmi extrát, eléggé egykaptafa ugrálós-gyűjtögetős cucc. Technikailag sem kiemelkedő, a 4X Technologies Phoenix 3D engine-jét használja, ami azokat az alapszolgáltatásokat nyújtja, amit manapság mindenki elvár, portálokat, részecskéket, dinamikus fényeket, és skeletal animált karaktereket, no meg 3D ütközést. Ennél sokkal többet nem láttam a játékban és az engine tech demójában, igazán csak az az érdekessége még, hogy átírták PS2-re és DC-re is, bár már ez sem számít kuriózumnak régóta. A játék legesleginkább az American McGee's Alice-re hasonlít, de valami irtózatosan. Nemcsak a történet és Tim Burton egyedi látványvilága ugyanaz, de a játékmenet is, és ugyanúgy hasonló szürrealista figurákkal találkozunk minden sarkon. De amíg az Evil Twin nagyon bugos, nem nyújt logikai kihívást, unalmas apró pályákat sorakoztat fel béna ellenfelekkel, és főleg irányíthatatlan, addig az Alice továbbra is egy zseniális játék marad minden téren, és mindenhol übereli is a fent nevezett próbálkozást. Valószínűleg az In Utero nem másolta az Alice-t, hiszen nem annyival később jelent meg (1999 óta fejlesztik), inkább csak balszerencséjére teljesen ugyanolyat csinált, de sokkal silányabb minőségben.

Tehát az Evil Twin használata, főleg PSX szerű analóg gamepad nélkül, ellenjavallt. Akik vonzódnak a Tim Burton-ös gót (mint lifestyle, és nem, mint építészeti stílus) fantáziavilághoz, inkább az American McGee's Alice-t nyomják le újra, az igazán király játék, és még Mad Hatter figura is jár hozzá. Akiknek pedig ez még nem elég a stílusból, és lapul az asztaluk alatt egy PSX (esetleg emulátor vagy PS2), azok ne hagyják ki a MediEvil 1-2-őt sem, mindkettőről dicshimnuszokat lehetne zengeni, annyira el vannak találva.

Sigmund „Credo" Freud

www.eviltwin-thegame.com

Ubi Soft / In Utero
PIII 500 (PII 400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	5
SZAVATOSSÁG	6
ZENE-HANG	7

✓ - kiváló arakteranimáció
- jó Tim Burton-ös hangulat

✗ - billentyűzettel tökéletesen játszhatatlan
- pocsék kamerakezelés

76

POOL OF RADIANCE
RUINS OF MYTH DRANNOR



XP? Treasure? ROPI?!

Az SSI által, 1988-ban publikált Pool of Radiance elsőként tett kísérletet az akkor már virágkorát élő Elfeledett Birodalmak számítógépes bemutatására. Még csak nem is túlzunk különösebben, ha a kor előszóban történő szerepjátékainak teljhatalmú egyeduralkodójaként tekintünk az AD&D-re — a klasszikus RPG szabályrendszer éppúgy felelős a Dragonlance mondakör, mint az Elfeledett Birodalmak, s számos más, fantasy alapokon nyugvó univerzum életre keltéséért. Tudván, hogy a rendszer alapvetően asztali játékhoz alkottatott meg, annak számítógépes implementálása mind relatív kiforrottsága, mind stabil rajongóbázisa révén létjogosult ötlet lehetett a kor RPG piacán. Egy olyan piacon, melynek arculatát azokban az időkben csupán maroknyi, ám jobbára kultikussá lett darabok határozták meg — gondoljunk csak a Bard's Tale, avagy Wizardry sorozatokra. Az SSI által megalkotott AD&D motor révén, mely ügyesen szimulálta az eredeti játék taktikai elemeit, valamint az Elfeledett Birodalmak történelmének, illusztris személyiségeinek bemutatásában is jeleskedett — a szárnyait bontogató CRPG kultusz kiteljesedni látszott. A Pool of Radiance mondakör nem kevesebb, mint három folytatást nyert, a Dragonlance univerzumot bemutató, hasonló motorral fűtött Krynn Trilógia, avagy a Sci-Fi alapú Buck Rogers ugyancsak tetszetős eladásai pedig minden kétséget szerteoszlattak: az AD&D immár a számítógépeken is tombol. Az SSI nevével fémjelzett RPG darabok így éveken át határozták meg a számítógépes szerepjáték főbb irányvonalait, sőt: a cég későbbi, szintén AD&D alapú művei sem bizonyultak egyértelmű bukásnak. Eye of Beholder sorozat, melynek harmadik részén azért minden további nélkül el lehet szundikálni. Az ódon motor lehetőségeit a monumentális méretű Pools of Darkness során merítik ki az alkotók, mely egyszerre jelenti a számítógépen ábrázolt Elfeledett Birodalmak negyedik, s egyben lezáró fejezetét, valamint egy korszak végét is: a feltörekvő konkurencia láttán az SSI már nem vállalja fel a motor újbóli elsütésének kockázatait. Az AD&D legkegyetlenebb/legbrutálisabb világának, a Dark Sunnak bemutatása után, a kiadó meglehetősen szerencsétlen irányba fordul. Az akkortájt már javában dúló Doom láz hatására kísérletet tesznek holmiféle kvázi-FPS-RPG megalkotására, mely ugyan az AD&D egyik legbizarrabb, egyszersmind legkarakteresebb világába, Ravenloftba kalauzolja a játékost — ennek ellenére is csúfos bukás válik belőle. Érkezik a máig is kultusz és rajongás övezte Betrayal at Krondor első epizódja, mely Raymond E. Feist író közreműködése, valamint a vektor alapú, testközeli élményanyagot nyújtó képi megvalósítás révén csak tovább rombolja az SSI presztízsét. Jóval később, múlt évezredünk utolsó éveiben kerül sor a következő, forradalminak nevezhető CRPG bemutatására. A darab, mely már az AD&D második kiadásán alapszik, rajongók millióit nyeri meg magának, s taszajtja az SSI-RPG fogalmát a látszólagos biztos feledés szennyes mocsarába: Baldur's Gate. Most, csaknem tíz évnyi hallgatás után az SSI beérettnek látja az időt a válaszadásra, s a Pool of Radiance — Ruins of Myth Drannor kísérletet tesznek elvesztett királyságuk visszahódítására. Végre valami...

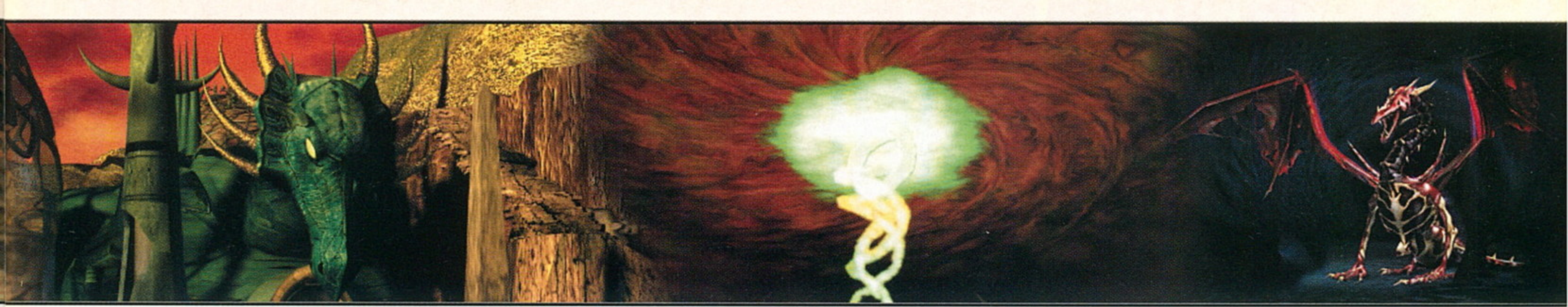
3rd Edition

Az alantiakban méltatott RPG szemelvény reklámkampányának első számú ígérete képpen hangzott, s hangzik máig is: „Az első számítógépes szerepjáték, mely már a D&D Harmadik Kiadásának szabályrendszerén alapszik!" A mű megérkezését az ezen bejelentés kapcsán sejthető, izgatottságból hisztériába hajló várakozások előzték meg. A D&D harmadik kiadása, mint azt a rendszert akár csak nyomokban ismerő játékosok számára világos, a mára már ősöreg, mondhatni ványatag AD&D méltó megújításának is felfogható, mely flexibilitása s fokozott következetessége révén azonnali Player's Handbook, Dungeon Master's Guide vásárlásra késztetí mind az eredeti D&D-n, mind az AD&D 2nd Editionön edződött veteránokat. A 3rd Edition kitűnő ismerői s művelői aligha szorulnak felvilágosításra a rendszer változásait illetően — egyébiránt nem túlzás állítani, hogy egy szinte alapjaitól újraalkotott szisztéma felel a 3rd Edition színvonaláért, az eredeti D&D-hez, s az AD&D-hez viszonyítva egyaránt. Az újítások sora így rettentő hosszú, sőt, belebonyolódás esetén is csak rövidebb áttekintésre futna ezek természetét illetően — így maroknyi, a rendszer következetességét, rugalmasságát bemutató példával jövök. Nos: számomra örök lelki traumát jelentett, miért nem bújhat egy mágus bőrpáncélba. „Mert a mágusok NEM használhatnak páncélt, és KÉSZ! It iz vritün." A 3rd Edition már jóval tetszetősebb metódust kínál: minden páncél természetes tartozéka az Arcane Spell Failure jellemző, mely a védőfelszerelés viselőjének varázslat-rontási százalékát hivatott mintegy — jelezni. Így, bőrpáncélok tükrében rendszerint 5-10%-os esélyünk van, hogy a bonyolult gesztikulációkkal, esetenként tánclejtéssel is járó castolást eltoljuk. Ugyanez a szám, ha nem átalljuk mágusunkat talpig páncélba öltöztetni — elérheti a 40, 50%-os álomhatárokat is, mely már elég meredeknek mondható. Akárhogy is, ezen metódus sokkal meggyőzőbb képet mutat, mint a fentiekben bemutatott, 3rd Edition előtti törvényszerűség. Másik példa: száműzetetik végre a mágusok intelligenciájából eredeztetett maximális varázslatszint, mely tükrében a 17-es intelligenciával megáldott/megvert varázstudónak életében sansza nem lenne 9-edik szintű spellt kasztolni. A 3rd Edition már a karizmából számolja a maximális varázslatszintet, számszerűen: a 10-es alapkarizmán túl minden további pontért hozzáférhetünk egy magasabb szintű Iskola varázslataihoz. Értsd: 15-ös karizmánál jók vagyunk ötödik szintig, 18-assal nyolcadikig. Hé! És a kilencedik?! Mit idegeskedsz? A varázslatok maximális szintje: nyolc. Karaktereink természetesen itt is XP-t kapnak





▲ jutto-jutto



mind a legyilkolt monsztrékért, mind a teljesített questekért. A szintlépések ponthatárai azonban már fixek, míg pontokat aszerint kapunk, mekkora mértékben is tudtuk kamatoztatni képességeinket. Jellemző módon persze a tolvajok táposodnak a legnagyobb ütemben, hiszen útonútfélen csapdákat távolítanak el, lokkokat pikkelnek jól, s egyáltalán. Ezen kívül más hasznuk nincs. Ami, figyelembe véve a tolvajok egyéb képességeit — lopakodás, rejtőzés, zsebmetszés — elég meglepő. Erről bővebben egy későbbi szekcióban.
Fokozandó a fokozhatót, a 3rd Edition újszerű kasztmetódussal érkezik: szintlépést követően magunk dönthetjük el, mely kaszt jegyében is óhajtunk szintlépést produkálni. Ezt a metódust ugyan a magam részéről nem tartom különösebben szerencsésnek — méghogy habzó szájáról s szakálláról nevezetes, Brogg nevezetű törp barbárom egy ork fejének lenyesését követően mágikus tanok tudója lesz, haggyá'má' — mégis növeli a rendszer flexibilitását, ha megkérdőjelezhetetlenül következetlen módon is. Amire érdemes ügyelni: karaktereink jelleme — tetszik, nem tetszik — az ég egy adta világon semmi jelentőséggel nem bír, leszámítva a jellem-kaszt „kollizsönöket." Azaz: Chaotic Evil mágusunkból bizony nem fogunk Paladint csinálni. És? Kinek jut eszébe ilyen képtelen ötlet egyáltalán? Szerencsés módon immár a kezdeti alaptulajdonságokat sem az eddig megszokott végérvényesség jellemzi — meghatározott szintlépésekkor lehetőség nyílik ezek valamelyikének növelésére, sőt a mű előszeretettel méri a Diablo mítoszból ismert magic itemeket is: +2 erőt és konstit adó amulett, teszem fel. Tipp: én a harcosra tenném.
A játék során 16-odik szintig fejleszthetjük fel karaktereinket, értendő ez az általuk képviselt kasztok minden csoportjában. Így semmi akadálya, hogy kellő energia s idő befektetését követően, 16-odik szintű mágus/harcos/paladin/monk/pap/erdőjáró/tolvaj képében állhassunk a DM szeme elé, aki aztán haját tépve siet közölni velünk: „Ez nem PC! Ez monszter! Éééérted?! MONSZTER!" — copyright by Ces.



A Játék

Myth Drannor bemutatása, lévén az egyike a Forgotten Realms legkarakteresebb helységeinek, minőségi élményanyagot sejtetett. Ehhez képest csupán az ősi romváros sacc négy — na jó, öt — focipályányi területéhez férhetünk hozzá — a tulajdonképpeni játék gyakorlatilag nem áll másból, mint a Myth Drannor alatt terjeszkedő, monumentális méretű dungeonök lakóinak módszeres leirtásából, bizonyos kulcsok, egyéb tárgyak felvételéből, majd ezek megfelelő helyen történő használatából. A Baldur's Gate-ekben már körvonalazott, érdemi történeti vonalvezetéssel is megtámogatott játékélménynek nyomát sem érezni a darabban. Oké, oké: időnként eltűnik a kereskedő, hogy aztán nyomaira bukkanhassunk a dungeonben, avagy a labirintusból megmenekült szövetségeseink nagy kétesen közlik, hogy ők bizony tudják, honnan s miért jöttek az általunk lemészárolt mágusszerzetek — ám mindez képtelen feledtetni, avagy semmissé tenni azt a tényt, hogy a Pool of Radiance — Ruins of Myth Drannor gyakorlatilag egyetlen, Diablo szerű dungeoncarnagenek nevezhető. Egy, az Elfeledett Birodalmak ölén bonyolódó RPG-től már 1988-ban is többet lehetett elvárni, így egyáltalán nem szerencsés, hogy az alkotók valójában képtelen méretű dungeonök kipucolására s felderítésére alapozták az új SSI RPG-t. Szó se róla: a Diablo nagyszerűsége éppen abban állott, s áll máig is, hogy feladatunk nem mutat túl az irányított, s minél hatékonyabb tömegmészárláson — ám a Ruins of Myth Drannor, mint az D&D alapokon nyugvó mivolta révén sejthető: körökre osztott fight metódust használ. Ez remek. Remek, mert éppen a fight implementálása sikeredett a legjobbra — nyugi, azért őt is fogjuk fikázni. Helyesebben, már

> Hiba a Gépezetben, Első Jelenés: „Az, ki az Pool of Radiance — Ruins of Myth Drannor merevlemezes meghajtóegységre történő feltelepítésére készül, reszkessen vala az áramszünetektől, mert bizony-bizony mondom néktek: az, kinek az merevlemezes meghajtóegysége az beavatkozás közben bármely körülmény által megzavartatik — s beszélünk itt az más programok elindításának folyamatáról is — búcsút inthet az ő adathalmazának, mert az Pool of Radiance — Ruins of Myth Drannor megzavart installálási procedúra esetén aztat formatálás útján megtisztítá, s tevé Ő eztet hallatlan könyörtelenséggel, valóban. Az, ki szavaim komolyan nem vevé, vessen magára!"



▲ - Hm. Esni fog.
- Ebben a stuffban? Soha.



▲ Mindig van nálam Tic-Tac



Hiba a Gépezetben, Második Jelenés: „Az, kinek bármely karaktere Blink avagy Invisibility bűvige jótékony hatása alatt leledzé, szintúgy reszkessen vala, s tartózkodjon az ez varázslatok hatóideje alatt megejtett állásmentéstől, s tartózkodjon ő ettől valóban! Mert bizony-bizony mondom néktek: az Blink és az Invisibility varázslat hatóideje alatt történő állásmentés az állomány azonnali felülírhatatlanságát, valamint későbbi olvashatatlanságát eredményezé. Az pedig néktek rossz, így tehát ne tegyétek ti aztat, miről márpedig mondottam, hogy tinéktek tenni azt veszedelem!"

most kénytelenek vagyunk bemelegíteni: a darab alkotói sajnos elkövették azt a hibát, hogy a dungeonök bizonyos területeit horribilis számú, s rendszerint egyazon fajta monszter sorait erősítő rémséggel spékelték meg. Ez pedig, köszönhetően a fight körökre osztott mivoltának, törvényszerűen unalomba fullasztja a legmegátallkodottabb ork/zombivadász kezdeti ügybuzgalmát is. Mert nézzük csak: minden monszter-típus mellé jár ugye Használati Utasítás — gyíkemberek? Oké, akkor kezdemény — nézzük csak: kedvenc papnőnk, Lauri Lauri nyom egy csöndvarázst a papok nyakába, ugyan' bizony ne kántálják már azokat a kellemetlen Hold Personokat. Brogg cimboránk bekapcsolja a Rage üzemmódot, majd képtelen méretű kalapácsát lóbálva nekiront az ellen védelmi vonalainak. Marduk eközben hátrébb húzódik, hogy útjára engedhesse varázslövedékeit, Sigmund pedig csendesen bealszik, mikor a Gyíkemberek Alagútjában 64698586758-adszor nézi végig ugyanezen koreográfiát. Ez itt a baj. Persze megoldás erre is van — abba kell hagyni a játékot, majd egy alkalmasnak vélt időpontban tovább folytatni. Akkor, amikor képesnek érezzük magunkat a hátramaradt ötven party vs gyíkemberek fight levezénylésére.

A felszínen létezik egy Nottle névre hallgató, szerfelett tenyérbemászó kereskedő. Csak az nem világos, minek — használható portékáinak száma a nullához tart: se egy mágikus fegyver, páncél, csak szánalmas wandek meg alumínium kardok — így a dungeonökben megszerzett, temérdek lóvé gyakorlatilag a világon semmire sem jó. Számolgassuk, abból baj még nem volt. A méregdrága healing potiönöket, scrollokat előszeretettel méri a gép, de ezt is: minek, minek? A party gyakorlatilag lépten-nyomon biztonságot jelentő szobákra akad, melyek ölén kedvükre hódolhatnak a restelés örömeinek. Így szinte soha nem kárhoztatunk rest-mentesen vívni meg két egymást követő ütközetet — ily módon rövid időn belül kész healing potion és scroll gyűjteményünk lesz, melyet előbb-utóbb a kereskedő nyakára sózunk. A rendszer kiegyensúlyozatlanságát jelzi, hogy már első szintű kalandozókként is Wand of Cone of Coldokra, sőt a legmagasabb szintű papi bűvigék egyikét rejtő, Wand of Resurrectionökre (!) lelünk. Hát az tuti, hogy normál körülmények között, efféle itemek közelsége esetén az első szintű kalandozók 99%-os valószínűséggel produkálnák party attackot. Rendben, nyilván az elhullt karakterek feltámasztásának lehetősége — erre szolgál a Resurrection spell — volt az alkotók célja ezzel, ám jóval szerencsésebb lett volna létrehozni egy háromszor használatos Feltámasztó Shrine-t, teszem fel, mint első szintű karaktereknek nagyvonalúskodni a legdurvább papi spellekkel.


▲ *Egy research-ölt spell: Bigby's Mighty Powerfart.*

A darab egyik legjobb produkciója a széttörhető, helyesebben: széttörendő berendezési tárgyakban rejlik. Míg a Diablo során rögvest kaján vigyor ül a használó orcájára, tudván tudva, hogy legalábbis egy patkány előmászik majd a szétzúzott hordóból, az kapásból +1 XP — addig a Ruins of Myth Drannor által mért asztalok, hordók, székek szétamortizálása során jók vagyunk, ha kétszáz (!) berendezési tárgy múltidőbe tevését követően csurran-cseppen valami. S ez bizony nem vicc. Az emberfiában persze óhatatlanul ott munkál a képzet, hogy: „ááá, dehogy hagyom itt ezt a hordót, talán éppen ebben van egy kulcs, egy lead, vagy +2-es bugylibicska..." s szép szorgalmasan széttöröget mindent, ami széttörögethető. Egyébiránt, mintha csak valamiféle perverz megfontolás vezette volna az alkotólat, léteznek egészen pici, szintén széttörendő kis kövek is, csakúgy, mint az ízléstelenség határait súroló kincsesszobák. A szint a következő: benyitunk, és vaóóó: az egész padló telis-tele van csengő aranytallérokkal. Nosza, neki is állunk felszedegetni azokat, s lőn: kiderül, hogy egy aranykupac=egy arany. Így, szorgos játékos fél órányi klikkelgetést követően szert tehet egy rozsdás balta fogyasztói árát fedező, mintegy 60 aranynak megfeleltethető összegre. A magam részéről „hmpf"-ögtem, s fordultam ki a szobából.

A Fight

A darab automatikusan vált combat mode, és az irányított közlekedést lehetővé tevő „scavenger" mód között. Combat mode-ból kilépni eszmei síkon van, gyakorlati s a jóízlés síkján: nincs esélyünk. Ennél is komolyabb probléma, hogy a party tagjai ha-kell-ha-nem alapon kárhoztatnak folytonos, s már-már terhes együttmaradásra, így esélyünk nincs tolvajunk képességeinek kamatoztatására, teszem fel. Mert menne a tolvaj, hogy körülkémleljen, ám öt lépés megtételét követően — „You're moving too far away from the Party Leader." Ehhez képest már nem különösebben meglepő, hogy támadó varázslatok kasztolására csak combat módban van lehetőségünk. Méghogy lesből beterítsd a zombikat egy jóképű tűzlabdával? Felejsd el szépen: ments, kezdeményezz harcot, majd töltögesd vissza az állást mind-


▲ *- Úúúúú! Ezt a trükköt megtanítod?*
- Hát... nem tudatos volt...





addig, míg a mágus kezdi meg a kört. Háhhhá! Szinte már rossz. A játék irányításáért menüvezérelt kezelőpanel felel, mely megintcsak nem jó, mely megintcsak nem jó. Ezért kell kétszer is megjegyeznünk. Példa arra nézve, miképpen is castolhatunk el egy bűvigét: jobb klikk, a legördülő menüből kiválasztjuk az öt pixelnyi Arcane Spells topicot. Újabb legördülő menü, melyen keresztül meghatározzuk az áhított spell szintjét. S lőn: a harmadik legördülő menüből kijelöljük a varázslatot. Nem valami kényelmes modell. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy áldásos módon léteznek az egyes főmenükre mutató shortcutok is — ám ezek sem pótolják azt a fajta kényelmet, mely egycsapásra megoldható lett volna Diablo szerű, üres slotokon keresztül.

3rd (?) Edition

Ahogy egyre többet s többet játszunk a darabbal, úgy bizony borzasztó ronda, mondhatni gusztustalan kompromisszumokra lelünk. A 3rd Edition legötletesebb újításai közé tartoznak az új skill, és feat rendszerek. A szabályok értelmében, ezeket a játékos választja ki, mikor megszerzett tapasztalati pontjai ezt lehetővé teszik. Ehhez képest, a darab jónak látja önhatalmúlag, előre megírt program szerint mérni különleges képességeinket, mely megoldás egyértelmű bizonysága a 3rd Edition ezen hozadékainak csapnivaló interpretálására. Ezen metódust még akkor sem lehetne jó ízzel lenyelni, ha legalább minden esetben valamilyen módon kamatoztatható képességeket kapnánk — elvégre hadd döntse el a játékos, mely képesség birtokában is vélelmezi önnön magát rutinosabb henternek — ezzel szemben mire véljük a papi szintlépést követően megelőlegezett, spellcraft képességet? Ez valami vicc? Magyarázat: a spellcraft egy elcastolt varázslat felismerésének készségét jelenti. Azaz, az ellenséges érzületű lény átokkal súlyt minket, míg a gép nagy kegyesen közli velünk az üzenetablakban: „Lauri Lauri: rájössz, hogy az ellenfél Bestow Curse varázslatot alkalmaz!" Ezzel aztán előbbre vagyunk, hja. Morál kérdés: a 3rd Edition alaphelyzetből úgy ahogy van, nélkülözi a szörnyek morálmodelljét — a DM belátására bízza ennek szimulálását, ha a szükség esetlegesen úgy kívánná. Ezzel szemben, az itt szorult helyzetbe került rémségek, sikertelen moral check után pókerpofával párolognak el a helyszínről. Ahogy mondom: elpárolognak. A vicc az egészben az, hogy a party képtelen az irányított menekülés eszközéhez nyúlni. Ha netán mi szeretnénk kereket oldani, úgy hat-hét képernyőnyi távolságot kell megtennünk a minket üldözők elől, mely a körökre osztott szisztémának köszönhetően, eleve ízléstelen perspektíva. Marad hát a visszatöltés. A rangereknek nincs lehetősége a kétkezes harcra, mely pedig a 3rd Edition szabályok értelmében a kaszt alapvető javadalmának fogható fel. Legjobb az Attack of Opportunity metódus elbaltázott értelmezése. A szisztéma eredetileg határozottan ügyes elgondoláson alapszik: ha valaki bármely módon megszakítja az addig viselt fightot, avagy valamely ellenséges lény Threat Range-ét — elérését — érintve óhajt továbbhaladni, úgy opponensének lehetősége van automatikusan rátámadni. A szisztéma természetesen szpellengés közben is érvényt élvez, ám: a metódushoz tartozó kiegészítő szabályok implementálására már nem tellett az alkotóktól. Ilyen például a Cast on the Defensive varázslói funkció, mely tükrében a közvetlen közelünkben rezidens ellenséges lényekre olvashatnánk rá óhajtott bűvigéinket. Ááá, minek az: így érintés alapú támadó spellek, mint az überklasszis Harm alkalmazásakor is számolhatunk a célpont automatikus támadásával.



Vicc. Nincsenek a darabban se bárdok, se druidák, sőt valamely megfontolásból a gnóm fajt sem átallották nélkülözni a program alkotói. Ez csupán rövid ízelítő, 3rd Edition rajongók még számos, az eredeti szabályrendszerrel semmiféle párhuzamot nem mutató, avagy szerencsétlenül implementált, s persze — úgy, ahogy van: mellőzött lehetőséget hiányolhatnak, avagy ismerhetnek meg.

Hátja...

Semmiképpen sem érdektelen darab ez, mely rémisztő hiányosságai ellenére sem nélkülöz egyfajta különleges, csak rá jellemző atmoszférát s alaphangoltságot. Ennek, valamint egyszerű, fight orientált játékmenetének hála, a Pool of Radiance — Ruins of Myth Drannort a kor piacán is létjogosult elemnek mondhatjuk — ám csupán a szigorúan fightsorozatokra koncentráló, az érdemi történeti felhozataltól, meglepőbb fordulatoktól mentes CRPG darabok táborában. Hozzátartozik az igazsághoz, hogy a játékostársadalom egy ilyen névvel szemben jóval magasabb elvárásokat támaszt, mely elvárások tükrében a darab csúfos bukást produkál. Belesápadok, ha egy 3rd Edition rajongó bőrébe képzelem magam, aki rögtön megjelenését követően, látatlanba is beinvesztált a darabba, s szenvedte el a program hiányosságai révén, szűnni nem akaró jelleggel felmerülő mentális ütlegeket. A mű fogadtatása gyakorlatilag világszerte vegyes, sőt esetenként szélsőséges képet mutat — egy 3rd Edition rajongó egyenesen így jellemzi a darabot: „Még mindig a cipőm talpáról vakargatom le ezt a nagy kupac..." a többit mindenki kitalálhatja. S noha kétségtelen, hogy a mű a várakozások alatt teljesít, valami azért — tessék nekem elhinni — van.

by GyZ



▲ *Ez egy fight*

www.poolofradiance.com
UBI Soft / SSI
PIII 500 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

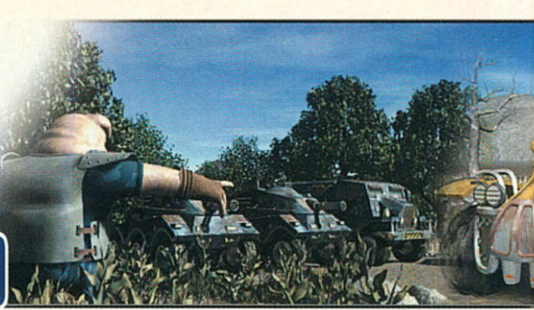
LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	5

✓ - kellemes atmoszféra
- monumentális dungeönök

✗ - 3rd Edition rajongók rémálma
- alig-sztori, és gyakom-gyakom

69

S.W.I.N.E.



Sok nyúl disznót győz!

Mint derült égből a villámcsapás, jelenik meg a játékpiacon a nyulak és disznók harcát bemutató magyar fejlesztésű S.W.I.N.E. A játék, ígérem, nagy visszhangot fog kelteni. Ez a valós idejű stratégia világszínvonalú, bár ez a kissé elcsépelt jelző nem fedi teljes mértékben a valóságot. Ugyanis a S.W.I.N.E., külsőségeit tekintve, gondolok elsősorban a grafikára, olyan lenyűgözően profi munka, hogy biztos vagyok benne: ennél szebbet még nem láttam a műfajban. Hozzáteszem, a játszhatóság is komoly kvalitásokkal büszkélkedhet, ezzel a minőségi jelzővel pedig egy olyan játékról mondok most, és az alábbiakban véleményt, ami remélhetőleg hosszú ideig meghatározó jelentőségű marad — kategóriájában mindenképpen. Nekünk, a játékosoknak kedvencként, a fejlesztőknek követendő példaként lesz emlékezetes...

S.V.Á.J.N.

Mit jelent a játék címe, teszi fel mindenki jogosan a kérdést. Nemcsak az angol és a német főnév áll közeli rokonságban egymással, de a szláv nyelvterületeken ugyancsak hasonló szavakkal illetik a népek kedvenc háziállatukat: a sertést. A játék munkacíme hosszú ideig „Trail" volt, de a kiadó finom utalásait figyelembe véve a sokkal egyértelműbb és némileg hatásvadász „Malac"☺ lett a befutó. A betűk közötti pontok elsősorban egy militarista, katonás hangulatért felelősek, de a németek fantáziáját nem hagyta nyugodni a betűszó, és egy jópofa jelmondatot kreáltak a szó mögé, ami valami ilyesformán hangzik: Strategic Warfare In a Nifty Environment. Jó magyarsággal tehát: Háborús Stratégia Szellemes Környezetben, a magyar szavak kezdőbetűinek összeolvasását mellőzve maradjunk inkább az angol rövidítésnél☺

A kerettörténet – Nem erőszak a disznótor?

A nyulak békés és barátságos nép. Országuk neve Répaföld, ahol demokráciában élnek. Nemcsak társaikhoz, de más jószágokhoz is nagy tisztelettel közelednek. Városaik tiszták, rendezettek, már messziről felismerhetőek, ugyanis épületeikre, de tulajdonképpen minden használati tárgyukra jellemező kedvenc étkük, a répa formája. Mániákus vonzódásuk e zöldséghez tehát meghatározza kultúrájuk alapjait is... Füleik hosszúak és lelógóak, metszőfogaikat büszkén mutogatják, bundájuk selymes, és puha.





A malacok támadásakor maroknyi honvédő hadseregük állja igencsak nehezen a sarat. Jól felszereltek és képzettek, de a temérdek vad disznó ostromolta területeket kérdéses, meg tudják-e tartani.

A disznók nyugtalan, könnyen ingerelhető, veszekedős társaság. Hiúságukban a legkisebb nézeteltérésből is országos ügyet képesek kreálni, nem csak más állatokkal barátságtalanok, de egymással is állandóan torzsalkodásban élnek.

Nemzeti itókájuk a sör, amit minden valamirevaló állampolgár jó disznóként nagy mennyiségben fogyaszt is, rendesen. Ha idegesek, szemeiket gyorsan forgatják: vagyis kis malac-szemeiket sokszor és sokat forgatják☺ Mondandójukat mély öblös hangjukon, harsogva hozzák a másik tudomására.

A disznó testfelépítése szerint izmos állat, bár a vastag zsírtakaró miatt az esetek túlnyomó többségében ez az adottság rejtve marad. Városaik zsúfoltak, piszkosak, házaik kiköpött disznóólak... kéményekkel kiegészítve.

Katonai berendezkedésű államukban nagy szó, ha valaki bekerül a nemzeti hadseregbe, melynek neve a Pig National Army, (P.N.A.) A magas rangú katonai vezetőket feltétlen tisztelet, sőt imádat övezi, a katonák fanatikusan harcolnak, szinte bármit megtesznek feletteseiknek. Egységeik lomhák, mozgásuk nehézkes, de jelentős páncélzattal, és nagy tűzerővel rendelkeznek.

A nyár derekán, egészen pontosan július huszonhatodikán a Disznó Köztársaság megbukik. A hadsereg tábornoka magához ragadja a hatalmat, a nép kitörő örömmel fogadja az eseményeket. Augusztus elsejei beszéde során a malacok új főnöke megindító érzékenységgel beszél népéhez:

„— Mert vannak olyan népek, kiknek több répájuk van, földjeik nagyobbak, termékenyebbek a mieinknél. Milyen jogon?! — kérdem én. Vagy nekünk nem lehetnek répaföldjeink, kukoricatábláink? Ha most nem jutunk termékeny, jó minőségű földekhez, generációk fogják megtudni, mi az éhínség! Munkások milliói keményen dolgoznak a gyárainkban, hogy meglegyen a napi betevőjük. Hogyan számolnék el saját lelkiismeretemmel, ha nem segítenék nekik harcukban? A kizsákmányoló köztársaságnak örökre vége! Egy új világ kapujában állunk!"

Két nappal később P. N. A., a disznók hadserege minden figyelmeztetés nélkül, Acélagyar tábornok parancsára, átlépi Disznó-ország és Répaföld határát. Mélyen benyomul a nyulak területeire, kevesebb, mint két hét alatt majd az összes stratégiailag fontos területet elfoglalják. Sok falu és város elesik, a főváros, Rabopolisz blokád alatt áll. A rettenetes pusztítás következtében a nyúlhadsereg összeomlik, kilenctizede elpusztul. Hiába az elszánt védekezés, a maradék haderő képtelen feltartóztatni a malacinváziót. A kormány és a legfelső katonai tanács a következő kétségbeesett döntést hozza: Acélagyar hadigépezetét képtelenség hagyományos módon, nyílt küzdelemben feltartóztatni, nincs más megoldás, cselhez kell folyamodni. A maradék nyúlhadsereget át kell szervezni, és ütőképes, kicsi, de hatékony





csapattá kell formálni. Feladat az ellenség háta mögé kerülni, és annyi kárt okozni neki amennyit csak lehet. Utánpótlási vonalakat felszámolni, hadiipari létesítményeket lerombolni, egyszóval: belekö́pni a „moslékukba".

Külsőségek

A játék grafikája már első pillantásra is meggyőző. Kezdjük az elején a menüvel, ami változik attól függően, melyik oldalt választjuk: a nyulakat vezetjük

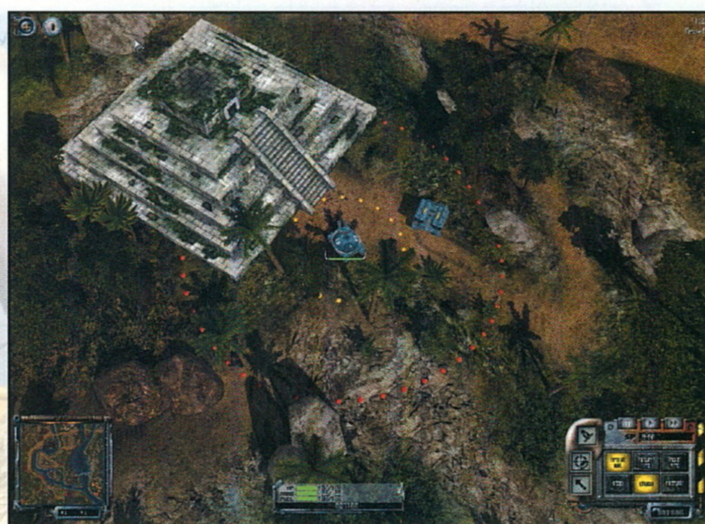


győzelemre, vagy a disznóknál érünk el érdemeket. Alakban, formában, színben is megváltozik a kezelőfelület, nem beszélve a sarkokban felbukkanó aranyos pofákról, akik ha nem is királynői szépségükkel, de vicces karakterisztikájukkal emelik a hangulatot.

A misszió látványvilága magával ragadó. Izometrikus nézetünket nem túl nagy fokban, de változtathatjuk, ugyanez igaz a zoomra is. Egyik sem ad lehetőséget szélsőségesen nagy módosításokra, de épp elegendőnek bizonyultak a gameplay során. A teljes kör, a háromszázhatvan fokos panoráma természetes adott, amit jó néhány estben használtam is, de az igazat megvallva a „rálátás" a játéktérre olyan optimális módon beállított, hogy csak minimális időt fecséreltem a nézetek állítgatására. Leginkább akkor, amikor a pálya kidolgozottságának igényességét akartam jobban szemügyre venni, nem pedig a harcok közepette: ergo, soha nem voltak tájékozódási problémáim, amit nem mindegyik háromdimenziós megjelenítést nyújtó játék mondhat el magáról. Apropó pályák kidolgozottsága, itt álljunk is meg egy percre.

Némelyik képernyőn (vagyis az éppen aktuális látható részen) akár száznyolcvanezer poligon található, egyes pályák pedig több mint egymillióval büszkélkedhetnek! Ezeken az adatokon nem is csodálkoztam, miután megpillantottam a disznók városát, vagy körbekémleltem a „Jégmező foglyai" című pályán. A dizájnerek nem titkolt szándéka, hogy a játék számos végigjátszása után is tartogassanak a pályák apró meglepetéseket. Némelyik helyszín olyan szembeötlő ékességekkel büszkélkedik, mint a partra sodródott és megfeneklett „Rabbitania" hajó, vagy a disznó légvédelem által lelőtt és félig földbe fúródott ufó roncsai, de emellett számos olyan apróság helyett kap, mint egy hóember, feldíszített karácsonyfa, a házak elé kilógatott sonkák, és még sorolhatnám... Különösen szép lett a folyóvíz és a tenger megjelenítése! A kidolgozásnál elsőrendű szempont a megnyerő és találó formák kidolgozása volt, csak ezután következtek a cicomák. Legalább is ezt a tájékoztatást kaptam. Nos biztos, hogy az összes egység formailag nagyon szépen kidolgozott, de nem vettem észre, hogy a cicoma, a díszítés másodlagos szerepet kapott volna. A S.W.I.N.E.-ban minden egység tapasztalati pontokat szerez a harcok során. Ha eléri a szintlépésekhez szükséges pontlimiteket, ez kétszer is lehetséges, látványos fény- és hanghatások közepette szintet lép. Azon kívül, hogy tulajdonsági változnak, külsején is mély nyomot hagy a metamorfózis. A harcban edződött gépezetek ütött-kopottá válnak, extra védőelemeket kapnak, látványos harci díszeket aggatnak és pingálnak rájuk kezelőik, a disznó páncélosok még vad agyarakat is „növesztenek".

Mindezeknek sajnos megkérik az árát. A gépigény nem a leg-





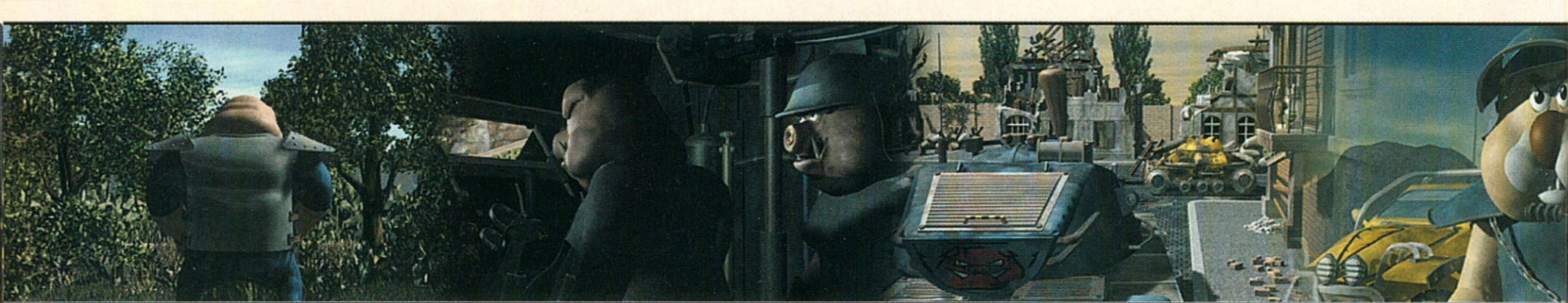
alacsonyabb, az igazán jó futás érdekében melegen ajánlott egy Gforce2-es videokártya, némi memória, és az sem jelent hátrányt, ha a processzor ötszáz MHZ felett pörög, főleg, ha az egy harmadik generációs Pentium. Mindezek a követelmények ma már nem tartoznak az elérhetetlen kategóriába, ha pedig a játék látványvilágát is figyelembe vesszük, teljesen érthetővé válik. Mindettől függetlenül mondhatom, hogy a felbontást a minimális (!) nyolcszázszor hatszázas felbontásra állítjuk, és a textúrák felbontását sem hagyjuk a maximumon, még kitűnően el lehet a S.W.I.N.E.-nal játszogatni. De lehetőség van az ezerhatszázszor ezerkettes felbontás beállítására is... ☺

Sok a duma!

Az alkotók nagy hangsúlyt fektettek a játék verbális, szóbeli igényességére. A S.W.I.N.E.-ban nem kevesebb, mint hatezer (!) beszólás hangzik el. Ha például ugyanarra az egységre kattintgatunk, vagy adjuk ki számára a parancsot sokszor egymás után, akár tíz-tizenöt eltérő válasszal kommentálja ténykedésünket. Ezt a ziccert a S.W.I.N.E. különböző nyelvekre fordításánál nem hagyhatták, és nem is hagyták ki.

A külföldi szinkronokban a disznók és a történelemből ismert náci propagandisták hanghordozása közötti párhuzam több a véletlennél. Majd le estem a székről, mikor a sertések vezérének hangulatkeltő szövegeit első alkalommal hallottam. A történetnek megfelelő ökörségét☺, akarom mondani nyilvános felszólalását hallhatjuk: az élmény, ha nem bírjuk a német nyelvet, egész egyszerűen egy és ugyan az Hitler korabeli hangfelvételeinek visszahallgatásával. Nem csak a harmincas-negyvenes évek utánozhatatlanul zajos felvétele, de a szónok orgánuma és elnyújtott „r" hangjai is meggyőző hasonlatosságot mutatnak a nácik vezérével... A nyulak sem maradhattak ki, ők úgymond a franciák szerepét kapták. Az angol változatban kellemes, zöngés akcentusban karattyolnak, néha még egy-egy tiszta francia mondatocska is kibukik belőlük a kellemetlenebb helyzetekben.

A magyar szinkronra sem lehet majd rossz szavunk, ezt előzetesen is garantálhatom. Ott jártamkor kapták meg az első magyarul felvett szövegeket a fejlesztők, és nagy élvezettel mutatták be nekem őket.



A profi szinkronszínészek, kiknek hangait mozifilmekből, sorozatokból mindannyian jól ismerjük, (Kassai Károly, Szokol Péter, F. Nagy Zoltán, és még sorolhatnánk) nem csak, hogy jó munkát végeztek, de „átjött" a felvételekből a beleélés nyújtotta plusz élvezet is, ami alapból garancia a jó szórakozáshoz. A magyar malacok és nyulak nem akcentussal beszélnek majd, hanem például a szleng és más, a magyar nyelv adta humor lehetőségeit ötvözik azokkal az állathang — effektekkel, amiket a magyar fül társít a játékban szereplő négylábúakhoz. Vagyis a malacok „disznó módon" röfögnek, büfögnek, harákolnak, míg a nyulak hadarnak ész egy kicsit még szejpítenek isz...

De a nyelvi régiók kiadásai nem csak a szinkronok típusaiban térnek el egymástól. Mindenki kap egy kis extra, csak az ottaniak számára érthető poénkodást is. A német változat nyulai az egyik pályán cinikus felhangon jelentik: elérték a Vörös Októbert, de itt nem a gigászi termelési volumenéről híres szovjet traktorgyárra mutogatnak, hanem az egyik valóban létező, hírhedt berlini szórakozóhelyre. Ugyanis oda a német fiúk egyedül járnak... A francia nyulak nemzetük himnuszát fütyörészve indulnak csatába... Hogy a magyar változat miket rejt magában? Ez viszont már a ti feladatotok lesz kideríteni! Meg kell jegyezni, hogy azért ezek a specifikációk igen csekély mértékben fordulnak, fordulhatnak elő csak, mint extra fűszer kerültek a kész műre.

Természetesen nem fog gondot okozni az sem, ha mondjuk négy játékos négy különböző nyelvi változatú S.W.I.N.E. programmal esik egymásnak, csak a verziószámnak kell egyeznie, biztosítottak a programozók, és problémák nem fordulhatnak elő.

A S.W.I.N.E. irodalmi háttere

A szatíra és az utópia egyik leghíresebb képviselőjének, George Orwellnek Állatfarm című műve ihlette meg a játék kiagyalóit. Ő angol író, kritikus, újságíró volt, 1903-ban született, apja indiai gyarmati tisztviselőként dolgozott. Még gyermekkorában anyjával és nővérével Angliába költöztek, tanulmányait a híres Eton College-ben végezte, az ottani lapban látták napvilágot első írásai. Nem sikerült egyetemi ösztöndíjat szereznie, ezért visszatért Indiába, ahol a burmai gyarmati rendőrségnél helyettes felügyelőként dolgozott. 1927-ben azonban az angol gyarmati politikától megundorodva kilépett a rendőrségtől. Miután visszatért Angliába, elhatározta, hogy megismeri a társadalom alsóbb osztályainak világát.

Csavargókkal és koldusokkal barátkozott, és mindenféle alkalmi munkákat vállalt, előbb Londonban, majd Párizsban. 1929-ben visszatért szüleihez Suffolkba, és tanításból, újságírásból próbált megélni. Ekkor határozta el végleg, hogy író lesz. A szegénységről való személyes tapasztalatai ihlették első kötetét, a „Csavargóként Párizsban, Londonban" című élménybeszámolóját. 1936-ban egy baloldali kiadó felkérte, hogy készítsen riportot az észak-angliai elbocsátott bányászok nyomorúságos helyzetéről. Ennek eredményét, a The Road to Wigan's pier (Út a Wigan-gáthoz) című riportkötetét a modern újságírás egyik alapművének tartják. A második világháború alatt a BBC-nél volt műsorvezető, majd a Tribune című lap irodalmi szerkesztője lett. 1949-ben jelentette meg világhírű negatív utópiáját, az 1984-et, mely egy jövőbeli totális diktatúra világában játszódik. Orwell néhány hónappal regénye megjelenése után, 1950. január 21-én halt meg tüdőbajban.

1943-44-ben írta meg a Szovjetunió és a kommunista ideológia maró szatíráját nyújtó Állatfarmot, ez a mű tette Orwellt egy csapásra híressé a nyugati világban. A történet szerint Mr. Jones birtokán a jószágok megdöntik az Ember hatalmát és a vicces, meghökkentő események után egy Napóleon nevezetű nagy kan vezetésével — az Őrnagynak hívott egykori békés vezető eszmét felhasználva — egyre rettenetesebb diktatúrát épít ki. A szocialista társadalom alapelvét támadta az író, ami nála ekképpen hangzott: minden állat egyenlő, csak egyesek egyenlőbbek, mint a többiek...

A jövedelmező nyúltenyésztés alapjai

Egy több évtizedes szakkönyv lapjairól: „... A kerti és konyhai hulladékon nevelt házinyúl, amelyet a hússal való önellátás céljára vagy sportból tenyésztenek, értékes háziállat. A falusi istállókban is főleg azért tartják, mert a jászol alatt élő nyúlcsalád többnyire a szarvasmarha vagy a ló által elhullott szénaféléken élve minden külön ráfordítás nélkül szaporodik. Léte itt is, ott is biztosíték arra, hogy gazdája asztaláról soha ne hiányozzon a friss hús. Alkalmanként a nyúlbőrért kapott aprópénz is jól jön a konyhára... Jövedelmező a nyúllal való foglalkozás a tenyésztő, a forgalmazó és a feldolgozó számára egyaránt. Azért hogy a jövedelmezőség mindhárom szférában megfelelően alakuljon, nagy figyelmet kell fordítani a költségek alakulására. A forgalmazó- és feldolgozócégeknél erre hivatott szakemberek irányítják a gazdálkodás menetét, ügyelnek arra, tevékenységük kellő jövedelmet hozzon. A tenyésztőnek viszont egyedül kell megbirkóznia minden feladattal, a tervezéstől a megvalósításig. Elsősorban tőle függ, hogy tenyészete jövedelmező-e vagy sem. Gazdálkodnia kell!"

A program hangahatásai messzemenően kielégítenek minden igényt, a fegyverropogás, a nehézütegek lövedékeinek becsapódásai, a robbanások visszhangjai, a vonuló tankok lánctalpainak csörgése... Mindez teljesen térhatású is, hiszen az érzékelő elhelyezkedésének megfelelő irányból és hangerővel szólnak ezek, de nem csak ezek, hanem a pálya összes hangforrása is. A gyárban dolgozó munkások szerszámainak zaja, a madarak csiripelése, a folyó csobogása és minden más, ami élettel telíti a környezetet.

Egységek – Törtető tepertők

A játékban adott számú egységgel küzdünk. Nincs építkezés, nyersanyag-kitermelés, semmi. A küldetés teljesítéséért, és annak során elpusztított egységekért kapunk pontszámot, amit a következő misszió előtt a csapatainkra fordíthatunk.

Mindkét fajnál hasonló egységek találhatóak. Csak az elkészítés határideje korlátozta a Stormregion csapatát abban, hogy még több harci járművel, még vadabb ötletekkel lepjenek meg minket. Megsúgták, hogy majd a szívük szakadt meg, amikor kiderült, hogy a gyalogos egységek már nem kerülhetnek bele a kész játékba, és az enyém is, mikor elmesélték, milyenek lennének azok, „lesznek" is azok, ha minden jól halad...

De lássuk, milyenekkel játszhatunk most. Mindét fél egységeinek tulajdonságai nagyjából megegyeznek, felhasználási módjaik azonosak, külalakban és nevükben viszont teljesen eltérnek. Az alábbiakban ismertetem őket, a tévedések elkerülése végett „magyarított" elnevezéseiket használva.

Páncélautók: olcsó, könnyű és gyors egységek gépágyúval felszerelve. Igazán hatásosak csak akkor lehetnek, ha sokan vannak, vagy nehezebb testvéreik támogatják őket. Ez első néhány pályán elengedhetetlenül szükségesek, de később jobb mindet lecserélni.

Tankok: meghatározó jelentőséggel bírnak mindkét fél oldalán. Lassabbak, mint kis társaik, hiszen lánctalpasok, de páncélzatuk sokkal erősebb, és tűzerejük miatt is hatékonyabbak. Különleges képességük, hogy pár másodperc alatt lövegtornyukon kívül egész testüket a földbe tudják ásni. Ilyenkor frontális támadások elleni védelmük ugrásszerűen megnő, de a felülről érkező áldáson ez sajnos mit sem segít.

Lövegek: a nehéztüzérség. Ha valami véletlen folytán katona leszek (ezt ők jobban megkeserülnék, mint én) tüzérek közé szeretnék kerülni. A S.W.I.N.E. nehézlövegei is azonnal a szívembe lopták magukat. Viszonylag gyorsan tudnak mozogni, körülbelül olyan sebességgel, mint a tankok, de ebben a formában tüzelésre alkalmatlanok. Speciális képességük szerint acéltalpakat engednek le magukról, ezzel biztosítják stabilitásukat, majd következik a dorgálás. Nagyjából egy képernyőnyi távolságba tudnak tüzelni, lövedékeik





Az etetés módja

„Nem jó ötlet, ha beteszed a frizsiderbe, kínos, ha anyukád megtalálja ott. Úgy hallottam a legjobb dolog, ha megetetitek a disznókkal. Néhány napig éheztetni kell őket, azután a feldarabolt test olyan lesz nekik, mint a desszert. A fejet le kell vágni, a fogakat pedig ki kell húzni, hogy a cocáknak jó legyen az emésztésük. Persze ezt utána is megtehetitek, de nem akartok a disznószarban turkálni, ugye?
Úgy elrágják a csontot, mint a vajat. Legalább tizenhat disznó kell ahhoz, hogy egy ültő helyükben végezzenek vele. Egy száz kilós testet körülbelül nyolc perc alatt intéznek el. Ez azt jelenti, hogy egy disznó egy kiló nyers húst eszik meg minden percben, szóval óvakodjatok mindenkitől, akinek disznóformája van.
Innen a mondás: mohó, mint a disznó..."

Bunkó tanácsai a Blöff című filmből

elől nincs menekvés... talán csak a leggyorsabbaknak. A legtöbb küldetés megoldása nélkülük reménytelen, az utolsó pályákra ajánlott legalább négy belőlük.

Nehéztankok: a tankok nagytestvérei, csak a disznóknál megtalálható egységek. Hatalmas, majdhogynem ormótlan testük biztos fedezéket nyújt a kisebb járműveknek. Páncélzatuk sokkal nagyobb, mint kistestvéreké, de ezek a gépezetek nem rendelkeznek a földbebúvás képességével.

Rakétás páncélautók: csak a nyulak számára elérhető járművek. A páncélkocsik utóda, egy jókora rakétavetővel felszerelkezve robognak a csatamezőn. Fegyvereiknek hatótávolsága is figyelemreméltó, csak ne lennének olyan könnyen sebezhetők!

Rakétaszórók (katyusák): óriási fegyvertár található ezeknek a járműveknek a tetején, onnan szórják halálos lövedékeket. Lassúak, de komoly pusztítást vihetnek véghez, ha egyszer már ráálltak a célra. Különösen akkor, ha speckóikat alkalmazzák: egymás után hat lövedéket eresztenek ki magukból. Ha sokan vannak, fegyverzetük lélektani fölénye felér fél győzelemmel.

Mozsarak: avagy a sündisznók. Ezek a majdnem félgömb alakú harci járművek, ha fegyverzetük tekintetébe különösen jó osztályzatot kapnak, páncélzatuk miatt megérdemlik a kitűnőt. Amire szükségük is van, ugyanis nem csak sokat adnak, de annál többet kapnak. Ha saját tulajdonságaikat használják és behúzzák a lövegüket a páncél mögé, csak a legerősebb ellenséges egységek tudnak kárt okozni bennük. Erre a képességre szükség is lesz, hiszen mint golyófogók sokszor meghálálhatatlanul nagy szolgálatot tesznek.



Felderítők: avagy a parancsnoki járművek. Könnyű és pici autók, sebességük miatt utolérhetetlenek. Látóterük nagy, segítségükkel könnyedén felfedezhetjük az ellenséges egységeket, amiket a lövegek készségesen kezelésbe is vesznek. Nagyon kell vigyázni a felderítőkre, mert pár lövésnél többet semmiképpen nem bírnak ki, ha mégis elveszítenénk őket, az vaksággal egyenlő veszteség lehet. Különleges képessége miatt sem feledhető: légitámadást hívhat a kijelölt célpontra.

Aknatelepítők: ez a robusztus járművek az aknák „elhelyezkedési" problémájára talál megoldást. Használatuk időigényes, és némileg aprólékos munka, de hasznos képességeik felismerése és kihasználása után komoly előnyökhöz juthatunk.

Vontatók: fegyvertelen járművek, amelyek az utánpótlást hurcolják, de ha nincs más megoldás, kilőtt egységeinket (vagy akár ellenségeseket is) tudjuk biztonságosabb helyekre menekíteni velük. Ha ők nem lennének, háború sem lenne. Vagy csak álló☺

Utánpótlások: három fajta utánpótlás vehető igénybe, lőszer, üzemanyag, javítókészlet. Mindegyik elengedhetetlen fontossággal bír, sok győzelem a birtoklásukon áll vagy bukik. Többjátékos módban szerepük még inkább felértékelődik...

Atomtank (vagy mi a fene): szólóban csak az ellenfél használja ezeket a torz gépszörnyeket, nagyon ritkán lőnek (akár véget is érhet a csata mire sikerül), de ha belekezdenek, azt az egész világ meghallja: atomtöltetű lövedékeiknek semmilyen páncél nem állhat ellen.

Kiegészítő egységek: vannak, amelyek csak a szólókampány ellenfélnél megengedettek, például a bunkerek, lövegtornyok, légvédelmi ágyúk és vannak repülőgépek, melyek bombákat szórnak, helikopterek melyek a menet közben vásárolt cuccokat hozzák be a pályákra...

Belsőségek – játékélmény

A S.W.I.N.E. játszhatóságát egy rossz szó sem érheti. Kezelhetősége a legszebb RTS hagyományoknak megfelelően kitaposott úton halad, minden jól bevált fogást felhasznál. Ha valaki csak most ismerkedik ezzel a játékstílussal, akkor melegen ajánlom neki a szórakoztató Tutorial pályát. Édes húgom például ezen keresztül kapta meg első játékélményét, nem elég hogy németül parancsolgatott neki Párnahuzat őrmester, és még soha nem játszott ilyesfajta játékkal, a végeredmény: vihogva és könnyedén vette a játék kezelésével kapcsolatos „akadályokat". Egyetlen, de annál jobb kezelési újdonsága a játéknak a csapatok számokhoz rendelése, a billentyűzetet feledve, egérrel is menedzselhetjük csapataink kialakítását és összetételének alakítását a Windows-ból jól ismert „drag & drop" módszerrel, amit hasznos lehetőségként nemegyszer ki is használtam.

Minden új pálya előtt egy részletekben gazdag eligazítást kapunk küldetésünkről és a várható ellenséges, majd ha van, akkor saját új

JÁTÉK

Ha szeretnéd megnyerni a

10 DB S.W.I.N.E. KÖTÉNY

vagy a

10 DB angol nyelvű S.W.I.N.E. PC-CDROM

egyikét, nincs más feladatod, mint válaszolni az alábbi kérdésre:

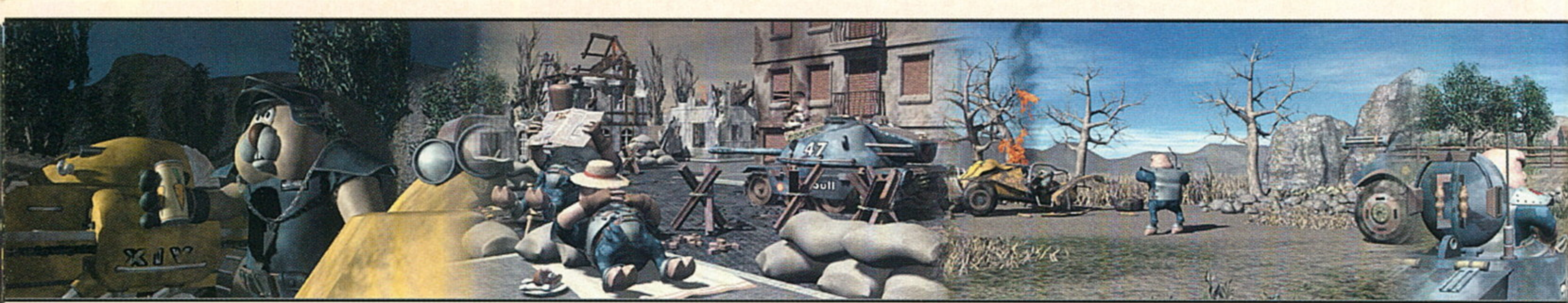
Hányadik fejlesztése a Stormregion csapatának a S.W.I.N.E.?

A helyes megfejtést *2001. december 03*-ig küldd el nyílt levelezőlapon a szerkesztőség címére!

A nyereményeket a **Fishtank Interactive** ajánlotta fel **www.fishtankgames.de**







Kettő előtt félúton

A játékprogram zenéjét nem lehet szó nélkül hagyni: a pörgős, vidám zenebona a Másfél műve. Ha valaki nem ismerné ezt a lassan tíz éves múlttal bíró zenekart, magárra vessen, de itt és most pótolhatja ezt a hiányt. A zenekar honlapján a következő sorokkal fogadják a látogatókat: „...A Másfél olyan instrumentális muzsika, melyben a zene egésze kap főszerepet és nem az énekest pótolandó hangszerszólók. Kedveli az erős, dinamikus megszólalást, a váratlan váltásokat, az energikus ritmusokat, de a „pszihedelikus utazást", vagy a jókedvű gúnyolódást is. Zenéjükben természetes módon keverednek különféle irányzatok, elmosva a zenei stílusok közötti merev határokat. Letagadhatatlanul hat az együttesre a funkrock, az acid jazz, a trash, a techno, a disco, a csárdás, a new wave, a no wave, sőt a villamos monoton kattogása vagy egy náthás kínai ritmikus tüsszögése a buszmegállóban. Ha valakinek továbbra is gondot okoz a műfaj meghatározása, javasoljuk a fenti fogalmak ötletszerű összevonását..." Így nem jutunk egyről a kettőreJ, gondolhatjátok, de tényleg nincs megfelelőbb jellemzése annak a muzsikának, ami felcsendül a S.W.I.N.E. alatt. Ha valakinek megtetszene, amit nagyon remélek, irány egy koncert, ahol a legautentikusabb módon ismerkedhettek meg a zenészekkel, de ha az elektronikusabb zenei csatornák felé is nyitottabbak egyesek: nekik Dj Cadik, Palotai és Neo által nagyfeszültség alá helyezett Másfél nóták beszerzése is melegen ajánlott, ezek a Rádióbarátnő című nagyszerű kislemezen találhatóak.

egységünkről. Ezek után a boltba jutunk. Értékes tanács: soha ne költsd el minden pénzedet, hiszen ki tudja milyen nehézségek várnak a misszió során, és igényelni további egységeket pedig ott, a helyszínen is lehet majd. További előny, ha van lóvénk légi támogatás kérésére, igaz drága, pontatlan, hosszú ideig tart, amíg a gép a célhoz ér, nem sebez túl sokat, de ha minden kötél szakad...

Jól gondoljuk át taktikánkat, hogyan fogunk játszani: sok harci egységgel (viszonylag sok: nekem az utolsó pályákon, ha nem számítom a szövetségeseket, nem volt több mint tucatnyi egységem a kisegítőkkel együtt!), vagy kevesebb, de különleges kiegészítőkkel felszerelt járműveink lesznek. A boltban ugyanis nem csak járműveket lehet venni, hanem a már meglévőkre mindenféle ékességet is tudunk aggatni. Több üzemanyag, több lőszer, Répa energiaital☺, bár nem minden tárgy engedélyezett az összes járműre. Az aknakereső, ami egy idő után elengedhetetlen lesz, ki gondolná, csak a lövegekre és az aknatelepítőre vásárolható...

Ezek után indul maga a küldetés: a nyulaknál tizenkettő, a disznóknál összesen tíz pálya várja a játékosokat. A Tutoriálon kívül Nyúlék első két küldetése is csak amolyan bemelegítőnek számít. Ennek ellenére a maradék húsz pálya a Stormregion fejlesztői szerint így is legalább negyven óra tiszta játékidőt tartogat, a vége felé akár három - négy órás pályákkal — természetesen visszatöltögetések nélkül!

Néhány játéktipp, amiket említésre méltónak találok, most hogy a nyuszikat győzelemre vittem és a malacokat kezdem kiengesztelni: velük is volt már néhány komolyabb nyertes csatám:

—A játékot bármelyik pillanatban meg lehet állítani a szóköz leütésével. Ilyenkor nemcsak a nézeten tudunk változtatni, de az egységeknek is kiadhatunk parancsokat, akár többet is, megjegyzik őket.

—Nem szabad egységet veszíteni! Csak az utolsó pályán, vagy ha minden kötél szakad. Inkább mentsünk, de ha elkezd csapatunk fogyni, soha nem tudjuk megfordítani a mérleg nyelvét, még ha győztünk sem. Túl kevés pénzt kapunk, vagy túl drágák az egységek, mindegy, ilyen luxust megengedhessünk magunknak.

—Mindig legyen kellő utánpótlás a birtokunkban. A lőszer és a javítókészlet hanyagolása egyik pályán sem ajánlott.

—Minden egység vontatható. Ha elfogyott az üzemanyaga, de a vontatóban még van, semmi sincs veszve!

—Ha járműveink lövegtornyát elpusztítják, az egység még menthető! De ilyenkor nem vihetjük tovább a következő pályára.

—Az azonos típusú járművek legyenek egy csoportban, pl. a tankok legelöl, őket kövessék (ha a kijelölt egységekkel rábökünk egy másikra, követik azt mindhalálig) a felderítők, majd a lövegek és így tovább libasorban...

—Tiszteljük az állatokat!☺



Legíresebb nyulak: Tapsi Hapsi, Roger Nyúl, Kockásfülű nyúl, Nyuszi (Micimackó), A Nyúl Kinek Barlangja Előtt Harminc Férfi Komplett Csontváza Hever (Gyalog Galopp), Nyúl úr (Alice Csodaországban), Playboy nyuszi...

Legíresebb disznók: számos politikus, a csigatévé muzsikás-nótázós műsorának ünnepelt alakja, Napóleon (Állatfarm), Babe, Malacka, Mazsola (és Tádé)...

Összefoglalás – A nyúl az? Nem, a nyúlon túl...

Most az értékelés következik. Mindenekelőtt egy esetlegesen felmerülő cinikus gyanút szeretnék tisztázni. Nem azért kap dicséretet a S.W.I.N.E., mert magyar fejlesztés, és mint ilyet meg kell becsülni. Nem, a Stormregion csapata nyomatékosan megkérte az 567 KByte-ot, hogy egy lelkiismeretes, kritikus játékismertetőt adjon közre. Ennek próbáltam most eleget tenni. Saját értékrendemen belül eddig ez a második alkalom, hogy átértékelem az eddigi játékokat és a pontozási módszeremet. Ez első ilyen alkalom majdnem egy évvel ezelőtt esett meg egy játék kapcsán, a második most.

A játék grafikája a maximumot kapja, ez evidens. A képeket elnézve meggyőző a látvány, pedig így még csak nem is érezhető az egységek mozgásán a dinamizmus, a tereppel való ütközésük során fellépő kölcsönhatások, akik ismerik a Terepet, vagy most már a Screamer 4x4-et, sejtik, miről beszélek. De a magas pontszám megérdemelt a magával ragadó hangulatért, a sziporkázó humorért, amit nemi is nagyon taglaltam, legyen minél több a meglepetés. A többjátékos mód újszerű kihívásaiért, ahol a csaták percek (!) alatt eldőlnek, akár egyszerre nyolc játékos között is...

Ez a játék egészen egyszerűen megemelte a mércét. Ha a múlt hónapban ismertetett RTS-ek átcsúsztak volna ebbe a számba, a S.W.I.N.E. mellet már bizony kevesebb ponttal kellett volna beérniük. Mindez a veszély ugyanígy fenyegeti a közeljövő játékait is, bízom benne, hogy jó ideig nem lesz olyan game, ami meg tudná szorítani ezt a játékot.

Ha megjelenik a magyar nyelvű változat, ami november végére várható, nem is kérdéses mit hoz nektek, kedves gyerekek, a Mikulás és a Jézuska, ugye? A felnőttek vegyék meg maguknak☺ Legalább ezt az egy programot, megéri. Nem csak a kiadónak anyagilag, de nekünk is, erkölcsileg. A kalózok figyelmét ezúton is nyomatékosan felhívom: töröljék listájukról a játékot, de legalább a nekünk, magyaroknak szánt változatot ne hamisítsák. Másolgatni a S.W.I.N.E.-t? Micsoda disznóság...

Balage

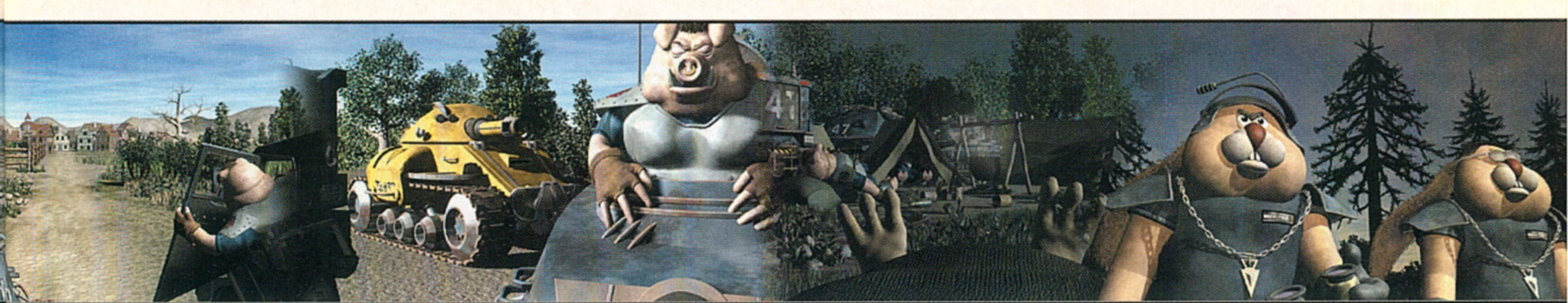
Fishtank Interactive / Storm Region — www.swine-online.com
PIII 600 (P400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	10
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	10

✓ - látvány! - humor! - kihívás!

✗ - magas, de indokolt gépigény - néha elkóborolnak a járművek - kevés fajta egység

97



Beszélgetés a Stormregion csapatával

Október végén, a játék németországi debütálásának napján látogattam a meg budapesti „otthonában” a fejlesztőcsapatot. Kérdéseimmel azonnal letámadtam őket, a grafikáért és dizájnért felelős „leaderek”, Bánki Horváth Attila (Maci) és Mogyorósi Gábor (Mogyi) válaszolgattak, néha egymás szavába is vágva...

— Mit kell tudnia a magyar játékostársadalomnak a csapatról?

— Öt békéscsabai és két gyulai srácból áll a mag, az angol elnevezésben próbáltunk utalni a Viharsarokra *(az ország dél-keleti részének elnevezése, mint kiderült, nem csak földijeim, de hármójukkal már évekkel korábban megismerkedtem — B.)*, de a Stormcorner nem hangzik túl jól, így a Stormregion mellett döntöttünk. Kilencvenhétben alakultunk, igazi garázscsapatként, és akkor még suli és munka mellett próbáltuk megvalósítani a S. W. I. N. E. ötletét.

— Maga a játék ötlete hozta össze a fejlesztőcsapatot?

— Végül is igen. Volt grafikusunk, programozónk, coderünk és elkezdtük a játék 2D-s fejlesztését. Kétezer közepén, Pesten találkoztunk egy menedzsmenttel foglalkozó céggel, amely felvállalta a támogatásunkat. Ekkor indultak be igazán a dolgok, egyre többen jöttek hozzánk és kialakult a jelenlegi csapat, viszont az volt az egész kritikus pontja ennek, hogy három hónap alatt kellett egy játszható verziót készíteni a 2000-es ECTS-re. Ez egy nem publikus, bemutatásra szánt mű volt, csak egy kizárólag a Fishtank Interactive számára készült demo. Szerencsések voltunk ebből a szempontból, hogy lehetőséget kaptunk bemutatni, mit tudunk, nem úgy, mint sok más garázscég, akik nem tudnak kimozdulni a holtpontról.

— Kikből áll össze a csapat? Ismerhetjük valamelyikőtöket korábbi munkákból?

— Bajusz Péter (Hyp-X) egyedül az, akit ismerhettek a Mandula demócsapatból, de még ő sem fejlesztett játékot. Abszolút kezdők vagyunk, ez az első munkánk a játékiparban.

— Magyarországra, de egész Kelet-Európára jellemző a minőségi fejlesztőcsapatok megjelenése...

— Jóban vagyunk például a Digital Reality (Imperium Galactica) és a Clever's (Screamer 4x4) stáb tagjaival. Magyarország kis hely, mindenki ismer mindenkit. Sőt éppen ezért valamilyen szinten segítjük is egymás munkáját... Egyébként nagyon helyesen áttolódik az egész játékfejlesztés ide, Közép-Kelet-Európába, úgy globálisan. Jobban megéri a fejlesztőknek, olcsóbb a munkaerő. És amíg itt is megvannak ugyanazok a jó ötletek, velünk könnyebben lehet együttműködni. Nem ritka hogy a nyugati csapatok tagjai rendesen fennhordják az orrukat... Az oroszok, lengyelek, csehek, magyarok egyre jelentősebbek, de szeretnénk, ha az egész régióban mi lennénk a legjobbak, a magyarországi csapatok. Ehhez fel kell kötnünk a gatyánkat.

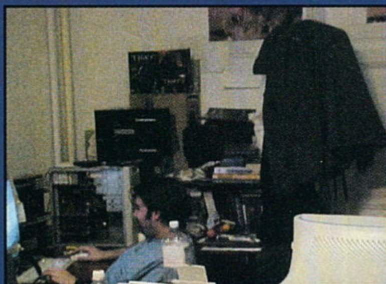
— Elkészült a játék gold verziója, és már Németországban meg is jelent. Mivel foglalkoztok jelen pillanatban?

— A lokalizációkkal. A program különböző nyelvi verzióival. Fontos dolog, hogy a S. W. I. N. E. nem egyszerre jelenik meg mindenhol, hanem régiókra, országokra bontva. Elsőszámú volt a német, mert a kiadónk is német, de már az angol verziót is postára adtuk. Majd következnek a megjelenések két hetes eltolódásokkal: az angol, a francia és a magyar. A honi kiadás november végére már a boltok polcain lesz. Ezek a kéthetes csúszások azért vannak, mert a szinkronokat be kell ültetni a programba. Több mint hatezer beszólás van a programban, amikor cikizik egymást a szereplők, és ezt minden nyelvre átülteni, lemenedzselni nem olyan könnyű.

— Beleszólt-e valamibe a kiadó a fejlesztés során?

— Szerencsére minden lényeges pont tetszett nekik... A játék munkacíme más volt eredetileg, ezt közösen találtuk ki. No és a menü. A menüfelület az, amibe igazán beleszólhattak, és ezt ki is használták, négyszer-ötször kellett átalakítani, de a végeredmény magáért beszél.





— Milyen távlati munkák vannak kilátásban?

— A kiadó nagyon bízik benne, hogy sikeres lesz a játék, és az eddigi visszajelzések alapján erre minden indoka megvan. Ha minden jól megy, akkor további bővítések várhatók a S.W.I.N.E.-hoz. Minden hónapban több új multiplayer pálya. Ide tartozik, hogy az elkészítési határidők miatt több dologról le kellett mondanunk, kimaradt pár dolog a kész verzióból. Még több pálya, egységek... ezek talán a kiegészítő lemezen kapnak majd helyet, de erről még nem szeretnénk most többet elárulni.

— Mikor jön el az ünneplés ideje?

— Majd úgy öt-hat kiadott játék után... J Most is van két üveg pezsgőnk behűtve, de még nem bontottuk ki őket, talán úgy karácsony környékén, amikor egy hónapos szabadságot is szeretnénk már kivenni, hiszen például egész nyáron dolgoznunk kellett.

— Milyen más játékokon töritek a fejeteket?

— Ez is maradjon még titok. Annyit azért mondhatunk, hogy rengeteg új ötletünk van és továbbra is az RTS-ek világában szeretnénk maradni. Itt jegyeznénk meg, hogy a csapatunk folyamatosan bővül, és mivel jelenleg is még nagyon kevesen vagyunk, várunk mindenkit, aki elég tehetséget és elhivatást érez magában, hogy csatlakozzon hozzánk. Nem csak egy-egy ember, de csapatok jelentkezését is szívesen vesszük!

A csapattal kapcsolatban még több információt a www.stormregion.com honlapon, illetve a Fishtank Interactive címén találhattok.

Balage

JÁTÉK

HA SZERETNÉD MEGNYERNI A 3 DEDIKÁLT MAGYAR NYELVŰ S.W.I.N.E. PC-CDROM EGYIKÉT, ÉS MÉG AZ IDÉN TALÁLKOZNI A FEJLESZTŐKKEL FŐHADISZÁLLÁSUKON, RÁADÁSUL EGY S.W.I.N.E. MULTIPLAYER PARTIT LENYOMNI ELLENÜK, VÁLASZOLJ AZ ALÁBBI KÉRDÉSRE:

MI A DISZNÓK FŐVEZÉRÉNEK NEVE?

1. VASKEZŰ
2. ACÉL AGYAR
3. CSÜLÖK CSONT

A helyes megfejtést **2001. december 03**-ig nyílt levelezőlapon küldd el a szerkesztőség címére!



Codename OUTBRAKE

A testrablók visszatérnek

Vannak jövőkutatók, szociológusok, és más hipotetikus események bekövetkeztének modellezésével foglalkozó tudósok, akik szerint az emberiség igen nagy százaléka hisz abban, hogy az univerzumban másutt is kialakulhatott értelmes élet. Sőt, jó pár ezren azt sem tagadják rögeszmésen, hogy az a bizonyos távoli intelligencia — révén képes az űrutazásra (ilyen vagy olyan módon) — már a mi bolygónkra is ellátogatott. Ezek a kutatók azt a következtetést vonták le, hogy az ún. UFO-hívők a mindennapjaik részének tekintik az elfogadást, munkába járnak, gyerekeket nevelnek, és egyáltalán nem esnek pánikba a bulvárlapok igen sűrűn, bizonyítékként tálalt kapcsolatfelvételről szóló glosszáitól. A filmek, a könyvek, és elsősorban a média, akaratlanul is felkészítet minket arra a bizonyos nagy találkozásra. De vajon mi a helyzet a földlakók másik, kevésbé „felkészült" táborával? A pánik és a higgadtság ellentétes erőként kiolthatják egymást? És vajon ezek a tudományos esettanulmányok azt is eshetőségként tüntetik-e fel, hogy a látogatók nem kedves, világbékét hirdető szürke emberkék formájában „lépnek" először planétánk selymes zöld gyepére?

Mindenesetre 1988-ban a SETI létrehozott egy nagyszabású, kiterjedt mikrohullámú kozmoszkutató projektet, az észlelés esetére pedig protokollszabályokat léptetett életbe. 1991 júliusában pedig bejelentették, hogy egy pulzárt vizsgálgatva felfedeztek egy a Földnél jóval nagyobb tömegű bolygót! És azt már Reagen elnök is kijelentette, hogy az egész Földet fenyegető idegen invázió esetén minden bizonnyal sutba dobná a hidegháborús totojgásait, és a politikai határok megsemmisítésével, a Szovjetunió vállvetve szembe köpnék az földönkívülieket. Az C:O is egy ilyen esemény „hiteles" történetét meséli el.



Mi az ott anyu? Hullócsillag?

2012-ben egy rutin megfigyelés során, a csillagászok ismeretlen mozgó objektumot regisztráltak a Nagygöncöl (Ursula Major) csillagképben. Az égitest a „sokatmondó" JK4538-XK nevet kapta. Hamarosan behatolt a Naprendszerbe, és mikor elhagyta a Szaturnusz pályáját megjelent a kóma és csóva, melyek összetéveszthetetlen ismérvei az üstökösöknek. Az izgalom, hogy szabad szemmel is látható lesz az éjszakai égbolton, hamarosan pánikká változott. A számítások ugyan is azt mutatták, hogy összeütközés valószínűsíthető. A becsapódás valahol a kanadai határ közelében, a nyugati parton fog bekövetkezni. A hatóságok megkezdték az érintett területek kilakoltatását.

Azonban bebizonyosodott, hogy a fizika és a matematika számára az univerzum nem hazai pálya. A kométa nem hatolt be a légkörbe, hanem csakúgy, mint az 1972-es 1000 tonnás montana-i, súrolta azt, és mint a vízfelszínen kacsázó kődarab, lepattanva, megváltozott pályán folytatta útját az ismeretlenbe. A helyzet ezzel nem oldódott meg. A kollízió kisebb-nagyobb kondritokat szakított ki az üstökös magjából, és egy ezek közül bizony nem égett el a súrlódástól. Hol máshol, mint Montanaban, a földbe vágódott. A kráter nem volt túl nagy, alig 100 méteres, még is a környék minden épülete, hídja, adótornya romba dőlt. Amint a porvihar alábbhagyott, megkezdődtek a mentési munkálatok. Az élet lassan visszatért a megszokott kerékvágásba, ahogy mondani szokták. A hadsereg mozgó-laborokat küldött, hogy mintákat gyűjtsenek, és továbbítsanak a kutatóbázisokra. A feltevések, hogy az üstökös útja során minden valószínűséggel más galaxisokat is érintett beigazolódott, mert egy idegen életforma spóráit fedezték fel a törmeléken. Nem sokkal később, az egyik katonai kutatóbázissal megszakadt a kapcsolat.

A kiküldött mentőcsapat kiderítette, hogy a helyiek is eltűnéseket, de ezek a bejelentések az utóbbi időben elmaradtak, a rendőrségi nyilvántartások szerint pedig minden a legnagyobb rendben volt. A csapat fogadására kiküldött rendőrtiszt váratlanul tüzet nyit a kérdezősködő katonákra. Itt kezdődik a mi kalandunk a GSC univerzumban.



Gyerekek? Ki rágta le már megint a csontomat?

A sztori nem különösebben zsigerig hatoló, mert már számtalan efféle próbálkozással találkozhatott mindenki, aki a bevezetőben említett érdeklődő, nyitott szemmel és szívvel járó-kelő UFO-hívő. Hamar kiderült számomra, hogy noha az FPS-ek körében igen ritka példánnyal ülök szemben, egy olyannal, amelyiknek határozottan van átélhető vonalvezetése (legutóbb is egy ilyet ajánlottam a Red Faction „személyében"), mégsem találni semmi olyan történeti elemet, amit nem korábbi irodalmi és filmművészeti produkciókból nyúltak le ukrán barátaink.



Jack Finney novellasorozatából készült az első Body Snatcher film 1956-ban Don Siegel rendezésében. Ironikus módon az ötvenes években az idegen civilizáció által klónozott, és agyatlan mással helyettesített emberekről szóló horrorklasszikus hamar feketelistára került, mert az akkori hollywoodi vezetés politikai metaforát, McCarthy szenátor antikommunista boszorkányüldözésének jelképes kritikáját látta benne. Az idők változtak, és az elnyűhetetlen sci-fi klasszikusok sorsa: a folyamatos megfilmesítés, Finney-t sem kerülte el. 1978-ban Philip Kauffman, 1994-ben pedig Abel Ferrara vitte filmre a testrablók könyörtelen invázióját elbeszélő írásokat. A C: O alkotóit azonban - bizonyos elemek arra engedtek következtetni, hogy leginkább - Robert A. Heinlein egyik korai műve, és annak ugyan csak '94-es filmadaptációja a Parazita (The Puppet Masters) ihlette meg leginkább.

A spórák megnőnek, élienes bőrtojásokká duzzadnak, és a bennük növekvő ugyancsak alienretro (azaz H. I. Geiger-es agyszülemény) csontvázkéz-élősködők a közelükben szimatoló gyámoltalan emberekre



vetik magukat. A támadást követően az áldozat tarkóján keresnek biztos fogást, és nyúlványaikkal behatolnak a központi idegrendszerbe. Ezzel egy akaratától megfosztott, érzelemmentes bábot hoznak létre. Először a lakosság fertőződik, majd a rendfenntartó- és egészségügyi szervek, végül a hadsereg. Ettől a pillanattól kezdve már csak idő kérdése, hogy egy ország, vagy éppen az egész bolygó az uralmuk alá kerüljön.

Ki nyer ma? Játék és rivalda Kijevben

1995-ben az egykori FÁK tagállamai közül Ukrajna lépett először az informatikai hadszíntérre, mikor a fővárosban két fejlesztő csapat is céget alapított. Először az Action Forms Ltd. tűnt fel a játékmarket forgatagában a Chasm című Quake motoros sútерével. Tán éppen a Cormack „család" Doomjában öldöklő Oleg Gontar (az ukrán óriás) csókolta homlokon őket múzsagúnyába öltözve? (Valószínűleg nem árulok el nagy titkot, de jelenleg „clusterhosszal" előzik meg földijeiket az enginefejlesztés virtuál arénájában. A Duke Nukem: Endangered Species magja a screenshotok bizonyossága szerint felül múlja majd a régóta várt DN Forever-t is!)

A GSC Gameworld valamivel később rukkolt elő a farbával. Volt is már egy nagyobb sikerük, a Cossacks. Az ő új motorjuk már 2001-ben bemutatkozik a Codebame: Outbreak-ben (korábbi címén: Venom).

Jaj? De szép! Szétlőhetem?

A grafika szekírozása előtt mindenképpen érdemes kicsit ráfókuszálni a körítésre is. Azon ritka játékok közé tartozik, amelyeknek már a telepítője is igen magas színvonalon adja elő magát. Animált, meglehetősen hátborzongató hangokkal kísért előzetes, ahol pár hasznos információt olvashatunk arról, mibe is csöppenünk hamarosan. Hamarosan? Egy másodperccel sem hamarabb, mint 25 perc (standard 24x CDRom, 7200-es Vincs Eszter, majd 900 megaherz mellett)!

Az első indítást megelőzően beállítható a textúraformátum és a felbontás, mindezeket pedig letesztelhetjük egy kis programmal. Az indítás után pedig egy rendkívül kimunkált avi intro következik. Egy akciódús harci jelenet, amelyben megtudhatjuk, hogy a skót autóversenyző-állú katonák hogy kerülnek bajba, mikor letaposnak néhány védett virágot a réten.

A menü 3D-s, szerényebb gépeken is lehet folyamatos (a játékkal egyetemben), ha az opcióknál visszavesszük a részletgazdagság és az élesség beállításait, és bekapcsoljuk az „adaptív degradációt". Így magasabb fps-t érhetünk el, de semmilyen feliratot nem leszünk képesek eztán elolvasni, beleértve a pajzs és muníció kijelzőjét is.

A Vital Engine ZL debütáló fellépése nem sikerült túl fényesre.







A gazdaságosság (hardver- és pénztárcakímélő vonatkozás) hatékony együttműködése az esztétikai elvárásokkal — mondták. Egy újabb túlzó kijelentés a marketing osztályról. Az igaz, hogy nagy külső tereken, összetett AI-val, számos szereplőt jelenít meg. De nem kiemelkedő minőségben, és gördülékenységgel. Sajnos egy átlagos gépen 800x600-ban 140Hz/32bit-en, full ditélen már szaggatózik rendesen. Elméletileg a motor sokat tud: dinamikus megvilágítás (DCI) és fényforrások (DSL), tükröződés és krómfelelület, volumetrikus köd és vízfelületek, „többszörös részecske rendszer" (MPS) és a távolsággal egyenes arányban álló vizuális modell technológia (SWTDT) kezelését. Csupa a magyar nyelvbe nehezen áterőszakolható, de hangzatos kifejezés. Valójában mit is látni mindebből? Vannak világító testek.

A helységek egyenetlenül, kb. a fizikának megfelelően vannak általuk megvilágítva. Szétlőve a lámpákat, az adott tér homályba borul. Az éjjellátó fotonsokszorozója sem egyenletesen zöldben játszó, hanem „zajos" a szórt fényű, gyengén illumináit (nem a feles-meghajtású, svácisapkás szakikra gondolok) helyeken, és éles teljes sötétben. Az emberek, állatok vörösben pompáznak, mintha hőképet látnánk, de nincsenek melegebb (homlok, mellkas), és hidegebb (orr, végtagok) területek. A lelőtt ellenség hűlő teste szintén nem veszít a hőemissziójából, marad vörös, mint a monitor előtt napozók szeme. Az „emberek" kb. 1000 — durván szögletes — polygonból állnak, ami kifejezetten magasnak mondható. Az animáció külön érinti az alsó- és felsőtestet. De a mozgás igen darabos, hiányzik a sokfázisú „motion capture", amit manapság már sok játék fel tud mutatni.

A realisztikus vízfelület patchelésért kiállt. Nagyon csúnya. Csak néhol lehet úszni benne, mert vagy megmászhatatlan lanka határolja, vagy valami különös okból azonnali halált okoz. Tán a víziszony? Ennyire élethű lenne a játék? Tükröződés, vagy egyáltalán: fénylő felületek nincsenek. Az égbolt egy ronda ún. „skysphere" + felhő layer. Bár nem statikus.

Egyedül az a bizonyos távolság/részletesség rendszer működik határozottan. Egész közelről minden rendkívül részletgazdag, csak hát leterheli a Prockovics Lajost. Példának okáért az erdei tisztás avar borította talaja messziről az ősz színeiben pompázó földhányásnak látszik, kis távolságról pedig az Outlook Express „levélhullás" nevezetű ímélsablonjára emlékeztet.

A környezet interaktív valamelyest. Számítógépekkel, kapcsolókkal lehet játszadozni, rácsokat, üvegtárgyakat és a fent említett számítógépeket szét lehet lőni. A csövek gőzt lövellnek, ha eltrafáljuk őket.

Az embereknek, élőlényeknek (vannak az arctámadók meg a gigantikus pókok), növényzetnek nincs sehol árnyékuk. Ettől lesz kicsit korszerűtlen az egész.

Gém(pl/k)éj

A kiadó beharangozójában az áll: taktikai 3D akció. Kicsit eufemisztikusan hangzik, figyelembe véve, hogy a taktikának csak annyi szerep jut, mint bármelyik FPS-ben.

13 küldetés (ebből 6 különböző bázisokon, kupolákban, víz és föld alatt játszódik, olyan helyszíneken, mint: USA, Ukrajna, Oroszország, Kazaksztán, Japán, Hawaii, Szaudi Arábia) a napszak megválasztásának lehetőségével. Ez nem egyszerűen a fényviszonyokat módosítja, hanem a játékmenetet is. Éjjel szinte láthatatlanul lehet behatolni a legjobban őrzött objektumba is.

A küldetések előtt kiválaszthatjuk, hogy melyik két speciális képességgel bíró csapattagunkat kívánjuk bevetni. Dragont, Hexet, Profot, Martint, Udgint vagy éppen Jokert? Igazából eltérő statjaik vannak alapból, és a kiképzésük szerint is másban jeleskednek, de mindannyian képesek lépést tartani, és őrült jól lőnek. A kérdés inkább az, hogy mi melyiket akarjuk irányítani? Mert minden akcióban ketten vesznek részt. Fegyverzet (M36, M40 kézi fegyver, ami számos hatékony eszközt egyesít — géppuska (alig kontrollálható visszarúgással!), mesterlövészpuska (zoommal), sörétes puska, aknavető, rakétavető, jelzőrakéta-vető, atomgránátvető -, és a csőrész forgásával vált funkciót),



páncélzat (városi, erdei, sivatagi kiszerelésben) választható. A sérülések kikúrálására fájdalomcsillapító injekciókat használhatunk. Az alapfelszerelést (tárak, szurik) és a tudásanyagunkat (komputerek, CDRom-ok, belépőkártyák) a lelőtt ellenséges katonák „zsebeinek" kiforgatásával bővíthetjük. Sajnos sokszor csak hatalmas vérengzés árán lehet áthidalni a két rekettyés közti szintkülönbséget (Gyaloggalopp rulez), ahogy növeljük a nehézségi fokot, úgy csökken a fellelhető életet adó szurkapiszkák mennyisége. Marad a reload.

Ezek mellett minden akcióhoz jár egy éjjellátó és egy ún. marker, ami jelzi az ellenséges egységek pozícióját. Az akció közben persze nem pakolhatunk korlátlanul mindent magunkra, ennek a felső határa egyéneként változó, valahol a 30 és 40 kiló között mozog.

A missziókban egyszerű paranccsokkal instruálhatjuk a spanun-kat, hogy kövessen, fedezzen, lőjön, vagy éppen szüntesse be a tüzelést. Ha nem utasítjuk, akkor a mozdulatainkat utánozza, és lő mindenre. Lehetőség van arra is, hogy gombnyomásra szerepet cseréljünk, és az eddig AI irányította társunk bőrébe bújjunk. Ekkor a mi kommandósunkat fogja a program vezérelni.

A küldetések végén a teljesített objektívák, és megölt „tango"-k arányában pontokat kapunk, és veterán bakaként kitüntetésben részesülhetünk. Mindezek természetesen módosítják a karakterek fizikai paramétereit is.

A játékmenet egyszerű: az épületekben szanaszét heverő, elhagyott PC-k, notepadek, minikomputerek felcsipegetésével információkat továbbítani a parancsnokságra. Ez persze nem ilyen könnyű. Számos alkalommal egy nyamvadt 3.5-es lemezt próbálna az ember megtalálni, hogy végre, közel félórányi, „fejetlen" keringés után végre továbbléphessen, de hiába. Aztán végül, persze tök véletlenül meglátja a kérdéses holmit egy virágágyásban, vagy az öltözőszekrényben. Mindenesetre adekvát helyen ;-) Az oda nem illő tárgyakról még annyit: a hermetikusan zárható hi-tech laborokban szinte mindig találni a földön vagy az irányító pulton dobozos sört, cigarettát és hitelkártyát.

Ha többedmagunkkal kívánunk... játszani, természetesen akkor a C:O nem éppen világmegváltó multija szinte dobja magát. 8 játékos hányhat egymás „kardélére" CTF, kooperatív, és DM pályákon. Mindezt TCP/IP, IPX, és internetes csatornákon.

Okos kutya! Fekszik! Lő!

Noha a legszembetűnőbb fejlődést mindig a vizualitás terén várnánk, ha új játékról esik szó, még is a mesterséges értelem finomságai kápráztatnak el mindenek előtt. A „virtuális hallás és látás algoritmusa" által vezérelt rosszfiúk nem ismernek kegyelmet. Egyszerűen muszáj lassan araszolni, mert egy ág reccsenését is meghallják, akkor pedig NINCS KEGYELEM! Összehangolt csapatmozgásra képesek, és rettentő pontosan lőnek. Jelzőrakétákkal hívják az erősítést, ami nem ritkán tankok formájában manifesztálódik.



Ennek az MI rendszernek meg van az a jó tulajdonsága (kiegyenlítvén az esélyeket), hogy hozzávetőlegesen ugyanazokkal az érzékszervi képességekkel vannak felruházva az idegenek által megszállt katonák, mint mi magunk. Ők sem látnak a sötétben, csak akkor fordulnak felénk, ha zajt hallanak stb.

Ha az első gyanús jelet (lövést vagy egyéb zajforrást) nem követi újabb (lapítás miatt a további bajkeverés elmarad), csak futkároznak, néha megállnak, lehasalnak, majd tovább futkároznak. Ja, majd lefelejtettem, hogy közben ezt a két sort kiáltozzák: „Hol vannak? Honnan lőnek?" Újra és újra. Gáz.

Sajnos a bajtársunkat is megfertőzte az AI néhány „built-in" defektusa. Igaz, hogy ördögien bánik a fegyverrel — gyorsabb, mint Doc Holliday és akkurátusabb, mint Billy a kölyök. Csak azt felejti el, hogy éppen osonkodunk, és nem lövöldözünk mindenre. Így aztán gyakori szituáció, hogy egy szellőző aknában lapulva azt hallani, hogy ezerrel lő a kínálkozó réseken át. Vagy fedezék nélkül egyszerre 5-6 katonával számol le nyílt terepen. Tud valamit. Például stílusosan meghalni. Hooka-hey!

Aztán mintha csak a közeledő vonatot kémlelné, úgy szalad fel számunkra megmászhatatlan dombioldalakon, és zavartalanul ugrik le minden sziklás, létráról, ami minket bizony jó pár életszázalék elvesztésére késztet.

Aztán itt van a kiadott parancs önkéntelen megtagadása. A négy alaputasítás legesszenciálisabbika (de szép szó) a „Kövess!". Én már rég felmásztam magam a következő emeletre. A „buddy-m" pedig még mindig ott sertepertélt a létra alján. Megviselheti a szerencsétlen önbizalmát, hogy képtelen felfogni mit mondanak neki. Átmászik korláton, bekúszik a csőbe, de az elágazásnál elbizonytalanodik.



A test egészén kitüntetett találati felületek vannak. Fej, törzs, végtagok. Ott rándul és fröccsen (vagy ezüstös árkot váj a lövedék a sisakon), ahol a golyó becsapódik. A sérülés is ennek megfelelően energiakategóriákat kapott. Így a fejlövés, ha páncél nem virít az ember arcán azonnali halát jelent.

Csitt? Hallga! Amott vajh, mi szóla?

A3D/EAX-ot támogató hangkártyák birtokosai előnyben! Mivel zene nincs igazán (csak a csatározásokat próbálja feldobni pár gyenge metál frázis) ezt nyugodtan el is felejthetjük. DE, így nagybetűvel: a 3D-s atmoszférazaj páratlan, elképesztő, zseniális. Ahány szó a szinonimaszótárban. Minden környezetben szinte tapintható az elképzelt világ. Megannyi talajszerkezet, megannyi lépészaj. Kopog a beton, csattog a fémrámpa, roszog a poros útpadka, ropog a levéltakaró, locsog a sekély gázló. Tücsökzene, madárfütty (bár semmilyen állat nem látható, de azért köszönik, megvannak), és a sokszínű mesterséges zaj (harci eszközök, gépek) mind-mind szerves részei az egésznek.

Az egyetlen, amit negatívumként éltem meg, hogy a „voice acting" nagyon bugyuta. Nem is az, amit mondanak, hanem ahogy mondják. Amerikában járunk, állítólag amerikai katonák vagyunk! Akkor miért beszél mindenki nevetségesen tipikus orosz akcentussal? És miért van rengeteg monitoron vagy falfeliraton cirill betűs szöveg? Montanában? Ez valami vicc? Mert komolynak durva lenne...

Egyrészt a Codename: Outbreak a futottak még (csak beszaggatva) kategória egyik gyöngyszeme. Jövő ilyenkor a kutya sem fog emlékezni rá. Ha csak nem lesz folytatása. Mondjuk a Codename: Weakest Chain... Másrészt viszont, ha csak a játék öröméért fogunk bele, félretéve a hibák után kutató árgus szemeket, akkor el lehet szórakozni vele hetekig. Mert akármennyire is összeollózott a forgatókönyv, hangulatával „játszva" megteremti a lehetőségét az átélésnek!

„Itt az idő, hogy megszabaduljunk félelmeinktől, és tudatosabban tekintsünk magunkra és az univerzumban betöltött helyünkre." (Joseph Campbell)

Ender Wiggin

www.codenameoutbrake.com

Virgin Interactive / GSC Gameworld
PIII 500 (PII 400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	9

✓ - a fegyverrendszer ötletes
- a hanghatások egyedülállóak a jelenlegi piacon

✗ - 1 GB az install, a CD-t mégis kéri

85

STRONGOLD

Kő Kövön - Megmarad



A fejlesztők évekkel ezelőtt ismerhették fel, hogy a valós idejű stratégiák java része fantázia szülte világokba kalauzolja a játékost. Napjainkban még a stílus elkötelezett híveinek is nehezére eshet megnevezni a közelmúlt során megjelent, fantasyből, avagy sci-fi-ből táplálkozó RTS anyagokat. Míg bizonyos kiadók és fejlesztők készséggel hódoltak be a divatos megoldások oltárán, s kezdték klónok végeláthatatlan sorait ontani, mások felismerték a valós idejű stratégia egyéb lehetőségeit: száműzték a már számos esetben bevált sci-fi, fantasy világokat, s készülő műveik alapjaiként valóságosabb környezetet teremtettek. Az elképzelés jegyében fogant fejlesztések mostanság érkeznek meg. Hónap nem telhet el legalább egy RTS befutása nélkül, mely ígérete szerint életszerű alapokon nyugvó világot, és arra építkező játékélményt biztosít a fogyasztónak. A Conflict Zone, Real War, World War III címek mellett — melyek az ihlető elgondoláshoz hűen, szintén életszerű alapokon nyugszanak — a Föld korai történelmét modellező művek is kérlelhetetlen törtetésbe fogtak: Trade Empires, Fate of the Dragon, Cossacks, Patrician II, hogy a közeljövőben várható Empire Earth-t már ne is említsük. Jó ideje hallani már egy újabb — állítólagos — műremekről, mely egyfelől magáénak vallja az új RTS hullám „földhözragadtabb" sajátosságait, másfelől — s ugyancsak állítólagosan — sosem látott részletességgel és precizitással modellezi a középkori hadviselés egyik legizgalmasabb területét: a várostromokat. A Stronghold névre keresztelt fejlesztés, ím megérkezett — az őt illető átfogóbb szemle megejtése így több, mint időszerű.



▲ Az Impresszív Felülnézeti Screenshot

Alapok

Már a kezdetekkor is számos lehetőség útján vethetjük magunkat a játékba: először áttekintjük ezeket, majd behatóbb elemzés tárgyává tesszük — szintúgy ezeket. Adott mindenekelőtt a klasszikus RTS-ek sajátosságaira hajazó Military Campaign, azaz katonai hadjárat. Ezen mód választásával a már megszokott, egyre nehezedő missziókból álló küldetéssorozatban vállalhatunk vezető szerepet. Színvonalas, történeti szállal, sőt a későbbiek folyamán meglepő fordulatokkal is gazdagon támogatott játékmód. A Military góc további menüpontjai scenario alapú, több-kevesebb darabot számláló küldetéscsomagból állanak. A Siege mód jelent(ene) egyet a Stonghold esszenciájával, azaz itt nyílik lehetőségünk várostromok lebonyolítására, támadó, védekező pozícióból egyaránt. Az Invasion játékmód bizonyos szempontból a klasszikus, Warcraft féle megközelítést részesíti előnyben — azaz: feladatunk kezdetben egyetlen épület alkotta településünk felvirágoztatása, majd a címadó inváziók hatékony visszaverése.



▲ Nem értitek?! Ki kell jutnom innen, ki KELL jutnom innen!

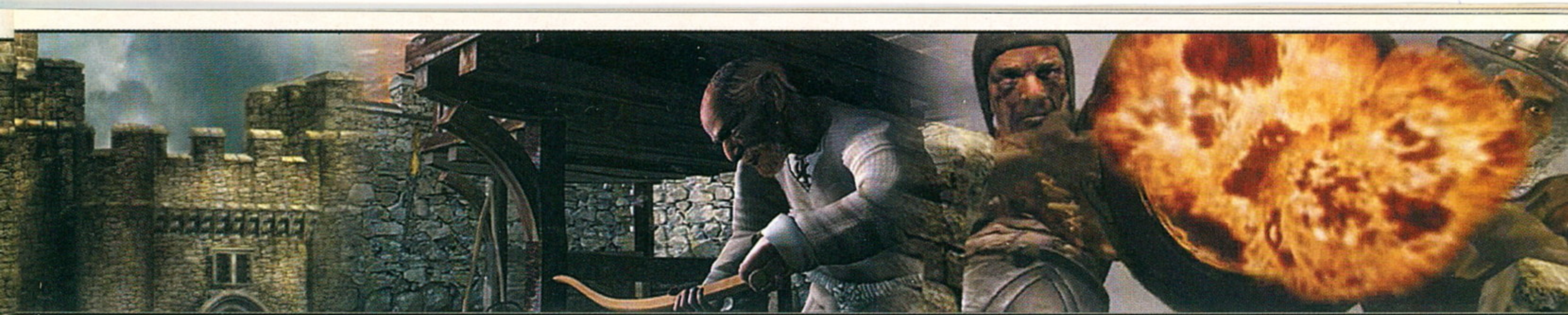


Üdvözlendő módon, a Stonghold más alapokon nyugvó játékmódokat is magáénak vallhat, melyek a főmenüből elérhető Economy pont mögött figyelgetnek. Függöny! Szinte már derekas munkára vall, hogy a project alkotóitól a Stronghold gazdasági megoldásaira támaszkodó, garantáltan ellen-és-vér-mentes Economy Campaign megalkotására is tellett. Elöljáróban ennyit: aki azt hiszi, ez piknik — soha többé nem piknikezik. Itt is adott ugyanakkor a számos missziót kínáló scenariosorozat, s van itt végtelenített szabadjátékot biztosító Free Build mód is — ezen lehetőség tükrében korlátlan idő s gyakorlatilag korlátlan erőforrások állnak rendelkezésünkre, hogy megalkothassuk Álmaink Medievális Birodalmát. Mint olyat.

Gazdaság

Warcrafteken, Starcraften, Red Alerten s Settlerseken, Dűnéken, Cossacksen, Dominionon és Fate of the Dragonon, és egyáltalán — RTS-eken felnőtt RTS fogyasztók: örvendjetek! A Stronghold alapvető mozgatórugóinak megértése különösebb problémát nem jelenthet számotokra. A mű gazdaságmodellje ezzel együtt is rendelkezni látszik mindazon sajátosságokkal, melyek okán érdemes lehet áttekinteni a szisztéma alapjait. (Ez jön most.) Központi figuránk a Warlord. Ő az a palástos bácsi, aki jelentőségteljesen járkál fel-alá a térképen, s gyakorlatilag a játékos szignózására használtatik by Stronghold. Halála egyet jelent a küldetés kudarcával, így minden körülmények között tessék számára testőrséget biztosítani. Tegyük hozzá: Warlordhoz méltóan, hadurunk ugyan könnyűszerrel csapkodja le a rárohamozó seregek első hat-hét komponensét, ám általánosságban elmondható: ha már a Warlordunkat kóstolgatja az ellen, akkor célszerű lehet a Restart Map nevezetű spell használatára fanyalodnunk. Populációnk mérete itt is egyet jelent a felhalmozott javak mennyiségével, lévén négy kéz két tőgy egyidejű huzigálását teszi lehetővé — két tőgy huzigálása pedig, hosszú távon jelentékenyebb sajttermelést vetít előre. A kérdés adott: hogyan, s miként gondoskodunk majd a népesség növekedéséről? Nos, népességünk száma — egészen logikus, egyszersmind elegáns módon — népszerűségünk közvetlen okozatának fogható fel. A Vasmarkú Zsarnok attitűd kijátszása így némileg körülmé-





nyes feladatnak ígérkezik, legalábbis a kezdetekkor. Nézzük részletesen: a jobb alsó sarokban rezidens írnok kezében tartott könyv minden vitális információról tájékoztatást nyújt. A felső, nagy-nagy szám jelzi népszerűségünket — értéke 0-tól 100-ig terjedhet. 50 alatti érték esetén ténykedésünk kimeríti a dicstelenség fogalmát, mely tükrében kezdődő, sőt könnyen fatálissá válható kivándorlásra készülhetünk fel — embereink egyszerűen beintenek nekünk, s más földeken keresnek boldogulást. 50 és 100 között mondhatnánk, hogy jók vagyunk — ámde: noha az 50 feletti értékekhez automatikus bevándorlási százalékok dukálnak, mint látni fogjuk, nem minden esetben vonulunk majd sírdogálni egy sarok kies szegletébe, amennyiben nem ütjük a 100-as álomhatárt. Nézzük most, miképpen gondoskodhatunk népszerűségünk növeléséről, valamint annak amortizálásáról is. A növeltetés egyes számú ösvénye afféle Trade Empires elgondolás szerint, népünk bélcsatornája.

Ha képesek vagyunk sok-sok tápot biztosítani asszonyainknak s harcos fiainknak, ők ezt hajlamosak az irántunk szignózott elragadtatással nyugtázni — mindenki örül, népszerűségünk foka, s így a bevándorlás mértéke: nagy. Élelemről sejthetően számos módozat jegyében gondoskodhatunk: alma, avagy sajt termesztés/termelés, a betakarított maláta sörré változtatása, stb. Az új bevándorlók lakoltatása természetesen újabb házak felemelését teszi szükségessé — majd, mikor már jelentékeny populációt tudhatunk irányításunk alatt, szinte már kényszeredett módon érzünk késztetést gyermekeink védelmezésére: ifjaink egy részét be kéne nevezni katonának. Nézzük ennek egyik alapvetőbb módozatát, nevezetesen az íjászokat. Emberünk, akinek az íjat adjuk, már van. Íj előállításához azonban már szükségünk lesz egy Íjkészítő Szakemberre, aki az általa üzemeltetett kóter falai között kamatoztathatná szakértelmét. S lám, itt már megmutatkoznak a Stonghold Settlersre hajazó sajátosságai, nézzük csak: 1. felemeljük a kótert. 2. a Nyílkészítő Szakember egy, az előzőekben favágóink által kitermelt deszkalapot hóna alá csapván a műhely rejtekébe vonul, s nekikezd az első íj munkálatainak. 3. mi felemelünk egy fegyverraktárat, melybe a Mester majd leszállítja a már kész, hasznosítható íjat. 4. és akkor már felemelünk egy barrakkot is, melybe bezavarhatjuk gyakorlatozni az ezzel szerencséltetett ifjakat. Kérdés, hogyan fogjuk mindezen kiadásokat sajt és almatermelésből finanszírozni? Hát persze, hogy sehogy. A sajt, az alma is igazán rula — egyik legjobb az Angol Stilton, ki ne hagyd! —, ám létesítményeink jelentős részének fedezésére sajnos alkalmatlanok: aranyhoz kell jutnunk. Nosza: vágjuk csak meg szépen a népet jól némi hadiadó címén. Erre a játék kezdetekor felemelt Keepre kattintva nyílik lehetőség: adóztatás esetén széles a skála, alacsony adóktól kezdve egészen az „irgalmatlanul kegyetlen adókig." Mint az sejthető, a nép nem szívesen válik meg a munka során szert tett összegektől, így adók bevezetése esetén — lett légyen az akár a legalacsonyabb is — mindenféleképpen csökken(ne) a népszerűségünk. Nem véletlen a pseudo-feltételes mód: a rutinos hadúr ugyanis annak ellenére is elhitetheti az egyszeri városlakóval, hogy nála nagyszerűbb uralkodóra nem lelhet, hogy szinte már összegszerű lóvéra rántja őt le, s mindezt egyazon időben. Az adók bevezetése tehát elkerülhetetlen, lévén arany nélkül ellehetetlenül mind a hadiipar, mind gazdaságunk egyéb területei is. De ha egyszer a jelentékenyebb adók csökkentik népszerűségünket, úgy félő, hogy idővel nem lesz kinek kezébe nyomni a kardot. Se a pajzsot. Megoldást jelenthet minderre a mezőgazdaság hatékony fellendítése, mely révén sanszunk lehet dupla, tripla, avagy egyenesen Bud Spenceri fogásokkal kedveskedni népünknek. Ennek szabályozására az itt Granary-ként aposztrofált éléskamrákon keresztül nyílik lehetőségünk. S láss csodát: a telebelű polgár nem pofázik, s még adózni is örömmel adózik — így erőteljes alapokon nyugvó mezőgazdaság mellett — melyet azért nem olyan könnyű létrehozni — egyszerre gyarapíthatjuk polgáraink derékméretét, kincstárunk tartalmát, sőt ínyencek a 100-as népszerűséget sem átallják kiharcolni maguknak. Van egy másik mód is, az antiadó. Hadurak, RTS használók első számú rémálma ez: ha nagyon népszerűtlenek lennénk, úgy heti rendszerességgel apanázst oszthatunk szét asszonyaink és fiaink köreiben, csakhogy ugyan-bizony ne köpködjenek már ránk ilyen erősen. Magára valamit is adó RTS nördő természetesen előbb kezd 336766-odszor is újra egy térképet, semmint ehhez hasonlatos eszközökhöz nyúljon. Népszerűségi mutatónk alatt figyel populációnk aktuális mértéke, míg mellette településünk maximális befogadóképessége. Tipp: ha a két szám egyezik, úgy célszerű lehet új lakóépületek felemelését fontolgatnunk. Hangsúlyozzuk: LEHET. A populáció növeltetése, hasonlóan a más RTS-ekből is ismert sajátosságokhoz, nem minden esetben cél. Adódhat úgy is, hogy éppen a lét-

A Jó Erődítmény védelme — megintcsak a Stronghold alkotói szerint — a következő szempontok ismeretében szerveződik:

— Elég emberünk teljesít szolgálatot az őrtornyoknál?
— Akik igen, biztosan alkalmasak a feladatra? (Buzogánnyal például körülményes a messziről törtetők kiszúrását követő megdorgálás lebonyolítása.)
— Elegendő mérnök áll rendelkezésünkre, hogy szükség esetén minden ütegünket mobilizálhassuk?
— Vajon nem túl alacsony a Brightness/Contrast beállítás?
— Rendelkezik erődítményünk hátsó, apróbb kis résekkel, melyeken keresztül meglephetjük az ellenséget?
— Vajon mely toronynak van szüksége a legnagyobb támogatásra?


▲ *Csak nyugi, gyerekek - jut mindenkinek*


▲ *Stronghold újonc kezdeti szárnypróbálgatása - legközelebb már bent építkezik*


▲ *Ajjaj... BAL SZÁÁÁRNY! „B" TERV!*





▲ - Piknik...?
- Blitzkriiieg...!

számleépítés lenne üdvözlendő — ekkor lehet nyomni a Vasmaszkos figurát, s egy cigaretta erejéig csurig húzni az adókat. A hatás igen látványos. Kiemelendő a Stronghold azon határozottan tetszetős megoldása, miszerint: írnokunk arckifejezése szoros párhuzamot mutat intézkedéseink népre gyakorolt hatásaival. Vili?

Szisztéma

A darab nélkülözi a végletekig klasszikus, Warcraft alapú megközelítést. Azaz, szó nincs gigantikus, Fog of War borította térképekről, s azokon rejtőző, ellenséges népcsoportokról. Ehelyett szó van ein stühhe településről, s a térképeken fel nem tüntetett hiénákról, akik csak az alkalmat lesik, hogy proszperáló birodalmunk elsöprésére kerekedjenek. A mű alapvető célkitűzése így nem más, mint lehetőség szerint minden főbb termelési folyamatot házon belül, védett körülmények között bonyolítani — s így ellehetetleníteni a portyázó kis dögöket, akik rendre fel-felbukkannak majd a térképen, borsot törendő Hadúrunk Robosztus Orra alá. Így mihelyst lehetőségünk nyílik, célszerű lesz megterveznünk birodalmunk védelmi vonalait. S lehetőség szerint monumentális kőfalakra, bástyákra, őrtornyokra hagyatkozván tenni mindezt. Ha ez már megvan, úgy jól jön egy várárok is, melybe furcsaszínű lötyit öntünk, míg a zökkenőmentes ki, illetve jóváhagyásos bejárásról egy jóképű felvonóhíd fog gondoskodni. Ez jelenti a Stronghold esszenciáját: az itt ábrázolt, klasszikus RTS vonás mellett megfigyelhető a számos építészeti elemet tartalmazó, impresszív szabadságfokot biztosító építkezés is. Semmi akadálya, hogy mindenki saját ízlésvilágának megfelelő erődítményt emeljen fel nyüzsgő birodalma tulajdonképpeni otthonául — mint arra a mű célzatos címe is utalást tesz, mégha igen finoman körvonalazott formában is. „EZT vedd meg: !Erődítmény!” Hogy bírja-e majd, s ha



igen, meddig, s ha mindvégig bírja az ostromokat álmaink erődítménye, mivé is fejlesztjük majd őt az idők során, minden kétséget kizáróan a napjainkban felmerült RTS-kérdések érdekesebb darabjai közé tartoznak.

Építmények

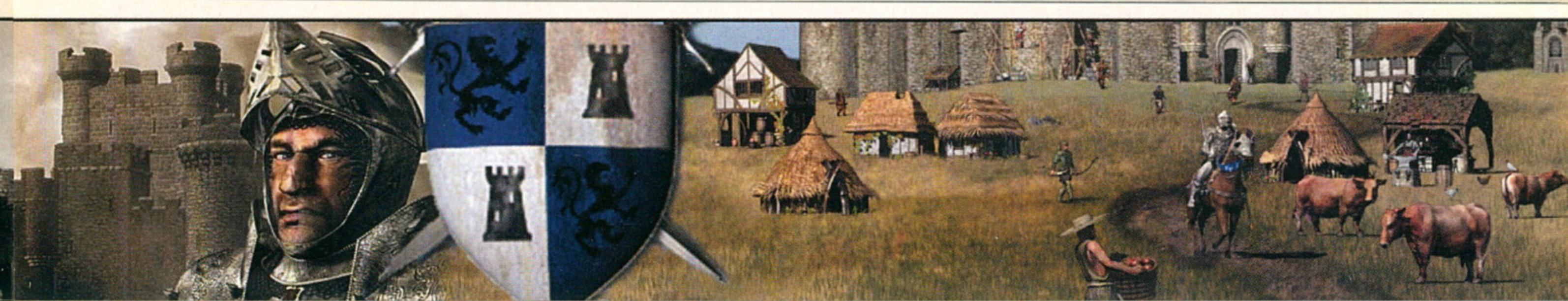
A Stronghold meglehetősen sok épületet ismer — a szintén bő kínálatot mutató, alapvetőbb létesítményeken túl akadnak itt a stílustól mindez idáig szokatlan, ötletes képződmények is. Ilyenek például az egész egyszerűen csak „Jó Dolgokként” illetve „Csúnya Dolgokként” aposztrofált építmények. Ezek gyakorlatilag városunk alapvetőbb arculatának hangolgatását teszik lehetővé. Féktelen jóságunkban emelgethetnük oltárokat, kacsaúsztatókat, zöldellő ligeteket népünk megelégedésére, avagy az elrettentés eszközéhez folyamodván, létesíthetünk kínzókamrákat, dungeonöket, avagy legádázabb ellenlábasaink feldarabolt testrészeit szögelhetjük ki különböző pontokra — a sor, s a kínálat rendkívül hosszas. Nézzük sorban az építmények csoportjait, illetve csoportonként ezek komponenseit.

Castle Buildings: egyrészt itt találjuk az erődítmények felemeléséhez szükséges, jobbára horribilis mennyiségű nyersanyagot felemésztő építészeti elemeket — kő, illetve fa falak, számos típusú torony, várkapuk —, másrészt mobilizált hadászati ütegeink munkálatait is itt kezdhetjük meg: balliszták, katapultok sora, s jóképű istállók várják, hogy kihasználjuk lehetőségeiket. S itt van a fegyverraktár is. Az Industry csoport értelemszerűen a nehéz/könnyűiparhoz tartozó létesítményeket tartalmazza. Így kőfejtők, favágók, fémbányászok, fazekasok, teherhordó bikák — baromi erősek, jól jönnek ám! — s a kereskedelmet lehetővé tevő piacterek várják itt az indítóparancsot. Farm Buildings: élelmezésre használatos kóterek. Tehéntenyésztés útján kamatoztatható sajttermelés, klasszikus vadászat, valamint búza és maláta betakarítás kezdik meg a több fázis útján előállított árucikkek hosszas láncolatait. A Towns csoport irányított városfejlesztést tesz lehetővé: házak, templomok, katedrálisok felemelésével teremthetünk populációnk számára tágas, Isten szeretete által övezett vidéket, mintegy. Itt férhetőek hozzá továbbá a már érintőlegesen tárgyalt, Jó és Csúnya dolgok is — hogy ezeket hogyan s miként hasznosítjuk, már egyéni megítélés, illetve pillanatnyi érdek kérdése is. Weapons Buildings: itt férhetőek hozzá a fegyverek, páncélzatok előállítását végző mesteremberek s műhelyeik. Vágó, távolsági, és szúrófegyverek, páncélok készítéséhez is más-más szakember tudására hagyatkozunk majd, hogy ők a már elkészült cikkeket a Castle csoporthoz tartozó armorykba — fegyverraktárakba — szállíthassák. A Food Processing Buildings csoport tagjai a leszállítmányozott javakat dolgozzák fel. A búza így először megy az itt figyelő malomba, ott lisztté őrlik, majd a lisztből ropogós kenyeret sütnek derék pékjeink. A Brewery a betakarított malátából készít söröcskét, míg a fogadó sejthetően itt is a sör hasznosításának első számú kelléke. Ez tehát a Stronghold építmény-kínálatának átfogóbb képe, mely a klasszikus RTS-ekhez viszonyítván is bő felhozatalnak mondható.

Várostrom

Az egyszeri használó hihetné, hogy irányított várostrom címén itt aztán sosem látott részletességgel s szabadságfokkal modellezett siege-eket vezényelhet le támadó, avagy védekező oldalról — ezzel szemben, a darab legvegyesebb képet mutató felhozatalával találjuk szembe magunkat. Merthogy: oké, hogy adott a monumentális erődítmény. Oké, hogy adottak a benne feszengő szövetséges/ellenséges katonák — de ezzel gyakorlatilag vége is. Kitűnő példák erre nézve a Siege módból hozzáférhető scenariók: csak indítsunk el egy missziót, mint védők, majd mikor megindulnak az ellen vonalai, logikázzunk: vajon mit is csinálhatnánk. Hát kérem: semmit az ég világon, házimozi előadás következik. Íjászaink már alapból is az őrtornyok tetején tömörülnek, míg gyalogságunk a városkapu közelében állva kezeskedik a fogadóbizottság meglétéről. Jönnek aztán a szemetek, és kezdetét veszi a mayhem: íjak záporoznak, balliszták lőnek, fejek és vérpintek hullanak — a júzer pedig a





A Jó Erődítmény — a Stronghold alkotói szerint — a következő szempontok szerint készülget:

— Vajh megfelelően használja ki erődünk a domborzat adottságait?
— Maximálisan kihasználjuk az ellen csapdába ejtésének módozatait?
— Védelmet nyújt vajon populációnk és mezőgazdaságunk számára?
— Gyorsan rekonstruálható?
— Képes lehet visszavonulók fogadására és/vagy utánpótlására?
— Képes megcsalni az ellensfelet? (Ezt a topicot mondjuk nem érdemes komolyan venni, de jól hangzik.)

Bizony, ezen szempontok mérlegelésével s lehetőség szerinti megvalósításával, erődítményünk túlélési esélyei megtöbbszöröződhetnek. Hajrá, hajrá!



Az alagút készültére egyébiránt folyamatosan növekvő, dombszerű kitüremkedés figyelmeztet.

kurzorgombokkal görgeti a vidéket jobbra-balra, ám ebben gyakorlatilag ki is merülnek lehetőségei. Az érdemi közbeavatkozás módozatai szinte a nullával egyenlők. Egy ostromot négyszer is útjára indítottam, s anélkül, hogy akár egyetlen egységemhez is hozzáértem volna, 2:2-es végeredmény született. Kétszer elsöpörték az ellen hadurát bősz fiaim, kétszer pedig utolsó, buzogányt lóbáló, vértől mocskos katonám is megborult via védők utolsó nyilai. Így, a Stronghold összességében csak annyira nevezhető ostromszimulátornak, hogy a játék, avagy a mellékelt térképeditor segítségével megépíthetjük az erődítményt, melyet aztán a bősz ellen annak rendje s módja szerint ostrom alá vesz. A végeredményt azonban 99%-os valószínűséggel vetíti előre az ellenséges csapatok puszta létszáma is, ami igen-igen szomorú körülmény. Hja, az egy dolog, hogy Dobó Úr 1552-ben a képtelen Török túlerő ellenére is képes volt kimagyarázni egy az invázió által eleve megnyertnek hitt ostromot — ám a Strongholdban erre esély sincs. Nincs, mert a Stronghold előtt ismeretlenek az ostrom alatti stratégiai műveletek — a játék csak egymásnak ereszti az ellenséges oldalakat, és ezzel vége is. Nem az győzedelmeskedik, aki jobban kavar — hanem az, aki tovább bírja. Ez pedig, mint azt az Egri Vár ostrománál szerzett tapasztalatok is igazolták, nem feltétlenül mutat párhuzamot az életszerűséggel. Ráadásul, a gép által irányított egységek buták, mint a tök: történt, hogy az ellen magasan kvalifikált harcosai egyenest a várkapu felé törtettek, jóllehet az azt övező terület merő száraz kóróból állott. Alkalmas pillanatban tucatnyi nyílvessző a kóróba, és huss: Tűz Jöjj Velem Effekt. Az invázió vezéralakulata egy emberként kapott lángra s lényegült át egészen apró kis széndarabkákká, ámde: a mögöttük törtető osztag, mintha semmit sem láttak volna az egészből, rezzenéstelen arccal vonult bele a tűzviharba, csatlakozandó a vezéralakulat soraihoz/poraihoz. Ezzel együtt sem állíthatjuk, hogy a Stronghold várostromai ne bírnának sajátságos arculattal — ám a háttérben álló megoldások csupán egy újabb, jópofa lehetőséget biztosítanak, mely azonban csaknem minden stratégiai jelleget és lehetőséget nélkülöz. A fentebb már említett, nem minden esetben meggyőző „ostrom-AI" mellett egyéb furcsaságok is akadnak — ilyen például a Tunneling. A metódus ismerős lehet a történelemórák elkötelezett szerelmeseinek: bősz fiaink alagutat ásnak a földbe, hogy aztán azon keresztül közelíthessék meg az erőd védelmi vonalait. Itt is jól használható fícsör lenne, ha nem lenne eleve használhatatlan. A Stronghold építményei ugyanis varázsütésre készülnek el — a munkálatoknak nincs köztes, csak kész, és nem-kész állapota. Így sem gépnek, sem játékosnak nem eshet nehezére a készülő alagút elé pakolni egy épületet, mely rögtön beszakítja a vájatot.



Maradhat

Az ostromok során tapasztalt, meglehetősen korlátozott lehetőségen kívül, mást aligha vethetünk a Stronghold szemére: a mű minden idők legérettebb izometrikus RTS-ei közé tartozik — mondhatni, az a típusú játék, mely után már elég nehéz lesz szebbet, újat, többet mondani a megközelítés jegyében. A darab prezentációja, értendő ez grafikus kivitelezés és zenék tekintetében, egyaránt a klasszikus RTS határfalait döngeti — az itt értendő egyedüli, főbb hiányosság az advisor multifunkcionális szerepeltetésének köszönhető. Elég rossz, hogy ő tájékoztat minket birodalmunk aktuális lelkiállapotáról, valamint ő kölcsönöz szinkronhangokat gyalogságunknak is. Bonusz: csaknem minden építményhez a Starcraftból már megismert, ám jóval nagyobb animációs ablakok tartoznak. Összességében egészen aprólékos grafikus kivitelezés, kellemes játékmenet, s igen ízletes, szituációérzékeny zene szavatolják a művet, mely az ostromok során bemutatott „kvázi-hiányosságai" ellenére is az izometrikus hardcore RTS-ek jelenkori főbb zászlóvivőjének mondható.



www.fireflyworlds.com
Take 2 Interactive / Firefly Studios
PIII 400 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	9

✓ - egészen kellemes, aprólékos grafika
- minden téren kiforrott prezentáció

✗ - kurzoralapú ostromok

88

Throne of Darkness

ÁlarcosBAAL a Távol-Keleten

Diablo rajongók sorakozó! A boltok polcain ott figyel az új reménység, a Throne of Darkness. A nagy múltú Sierra kiadó gondozásában megjelent anyag nem titkolt szándékkal a méltán sikeres elődd babérjaira pályázik. A hasonlóság első ránézésre meghökkentő, de némi játék után megmutatkoznak az eltérések. Mit ígér e game? Csatát, mágiát, ezernyi cuccot, megszámlálhatatlan mennyiségű élőhalottat, és mindezt hősies szamurájok vezényletében. Soha jobbkor, mondhatnátok, kedves olvasók, hiszen éppen csak végignyomtátok a Shogun új kiadását (Ugye végignyomtátok? Na azért!), és máris itt egy újabb keleti cucc. Tokugava, Hidejoshi, Nobunaga, és a többiek — remélem még ismerősek ezek a nagy nevek, mert mind itt sorakoznak újra. Igaz, most egészen más köntösben: kicsit szakadozott és koszlott ez a köntös, de a halálon túlról jövőktől nem vár el senki szalonképes megjelenést.

Büdös a leheleted! Ja, nincs is szád?

Történetünk szerint a legendák ködébe vesző Kami korszakban járunk, amikor a szépreményű sógun, Maou-Hakaiki Zanshin fogta magát, és a Pusztítás és Gonoszság Földi Helytartójává változott. Mindez történt akkor, amikor az emberek egy nemzedék óta már békességben éltek, és elfelejtették, mi a háború. Elfelejtették az ősi isteneket is, és újakat választottak maguknak: a pénzt és a dekadenciát. Szerencsétlen történetüket én így ismerem:

Történt egy napon, hogy a hercegi sarj ágynak esett, gyógyulására pedig nem volt remény. Zanshin megmentése érdekében az ország minden részébe követeket küldtek, hogy gyógyítókat, varázslókat keressenek, kik segíteni tudnak a haldoklón. Sokan felkerekedtek: sarlatánok, kontárok, falubéli specialisták, mérgek és gombák szakértői, foghúzók és borbélyok, papok és boszorkányok, munkanélküliek és kiöregedett popsztárok, mind a felajánlott elképesztő jutalom elnyerésében bizakodtak. Hiába dolgozták meg serényen a beteget, piszkálták görbe botokkal, főzték lassú és gyors tűzön, turkálták szájában és más nyílásaiban, helyeztek el rajta és benne főzeteket, kenőcsöket, amuletteket, és használt rágógumikat: a várva várt hatás elmaradt. A próbálkozókra fővesztés, Zanshinra pedig további lassú haldoklás várt. De egy napon megérkezett a Szerzetes. Nyeszlettebb volt, mint egy etióp éhezőművész, a köntöse annyira rongyos, hogy a környék koldusai peckesen feszítettek ruháikban, az arca csúnyább-ráncosabb, mint... de mégsem, az arcát nem lehetett látni hatalmas sombrejójától. Pontosabban annak japán megfelelőjétől. Egyik görbebotszerű karjával egy görbe botra támaszkodott (vagy fordítva?), a másikban pedig egy reklámszatyrot szorongatott. Szerinte ezzel meg lehet menteni a sógunt, lóbálta maga előtt a műanyag szatyrot. Vagyis azzal, ami benne van, helyesbített. Mikor Zanshin elé állították, ő kizavart mindenkit, és a kizavartak nem tudták mi történik odabent. De mi igen. Egy műanyag palackot húzott elő a Szerzetes, aminek piros címkéjén fehér felirat virított, de Zanshin nem tudta elolvasni mi áll rajta, mert az ákombákomok olyanok voltak neki, mintha csak kínaiul íródtak volna. Meg a szeme is csukva volt. Nem is a címke, hanem a palackban lötyögő fekete, bugyborékoló ital a lényeg. Amikor Zanshin meghúzta az üveget, láss csodát, felpattant, a kamera felé fordult, belemosolygott, majd a narrátor ezeket a szavakat mondat szépen artikulálva: Halni jó!



▲ Azt se nekem találták ki



▲ Egyre forróbb a hangulat

Zhansin és a Szerzetes összekomálkodtak, és a Szerzetes rávette őt, hogy ha már ilyen jól érzi magát, miért ne itassa meg a teljes hadseregét ilyen finom Coca... izé, varázsitallal. Zhansin beleegyezett, és a teljes hadsereg is, csak harminc katona nem, de nekik úgyis levágták a fejüket, és ekkor már látszott, hogy baj lesz, mert Zhansin néha elfelejtett órákig levegőt venni, de ez nem zavarta, és néha szarvakat is láttak a fején, és a felesége is öngyilkos lett, de ez sem zavarta. A Szerzetes pedig három napon keresztül csak főzött és főzött, hogy elég legyen a sok katonának az ital, és amikor megitták, az őket szemlélő Zhansin végre átváltozott azzá, ami már napok óta belülről volt, de ez nem zavarta a katonákat, mert akkor már olyanok voltak ők is belülről, mint amivé uruk változott.

Az országra pusztulás és halál várt, de feltűnt hét hős, akik, lehet, hogy egy ideig bányában dolgoztak és egy fehér kiscsajjal életek egy fedél alatt, de lehet hogy nem, és elhatározták, hogy kigyúrják magukat, majd megmondják a rossz embereknek, hogy mi a pálya.

Diablo hétszer

Az utóbbi idők egyik legszínvonalasabb és legötletesebb (mellesleg legagresszívabb) intróját tekinthetjük meg a játék felinstallálása után. A rajzfilmszerű hatás ilyen mértékű dinamizmusa eddig ismeretlen volt a játékokban, de tényleg magával ragadó és hangulatos, csakúgy, mint a gameplay során bevillanó átvezető animációk. A következő menük puritán egyszerűségét kellemesen ellensúlyozza a gyorsaságuk, a villámgyors grafikus motor egyébként az egész játékot jellemzi. Mielőtt új játékot kezdenénk, el kell döntenünk, melyik klánnal leszünk a négy választható közül. A játékból kimaradt (talán szerénységből?) ezek, és a hozzájuk tartozó karakterek ismertetése, mindezekről a cédén is megtalálható fájlból tudakozódhatunk. Lényeges különbség nincs, csak a klánok és a karakterek előtörténete más, indíttatásuk és lelkiviláguk, a gonosz elleni küzdelem miértje van itt kifejtve. Egy szó, mint száz: tökmindegy melyik klánnal indulunk. Ezek után durr bele, már indul is amit akarunk: a hentelés!

A kezdőképernyőn romok és halottak, némelyik fekszik, de van, amelyik járkál — megoldás: csapjunk oda neki. Hoppá! Parancsunkra nem is egy ember, de rögtön három ugrik, és ha jobban megnézzük az alsó menüt, még egy portré helye üresen árválkodik! Igen, a Throne of Darknessben egyszerre négy hőst irányítunk, három pedig feszülten készen várja, mikor ugorhatnak porondra... Természetesen mindig egy kiválasztott embert irányítunk mi személyesen, a többieket beállításaink szerint a játék automatikusan dolgoztatja.



Nézzük sorjában, mi micsoda. Balra lent a narancsvörös gömb életerőnk fiolája, ha ez kiürül, az aktuális figuránk jobb létre szenderül, de csak egy kis időre... Ha a középen található morcos öregember, a daimjó aranyozott orrára bökünk, jobbra lent megjelennek azok, akik éppen az ő szobájában vendégeskednek, pontosabban szólva erőt gyűjtenek. Ilyenkor látható középen az öreg feje alatt egy sötétlilás managömb



is, ami főnökünk varázserejét jelenti. Ennek maximális értéke a játék során nem változik, tehát ha használunk belőle, csak várni kell és töltődik magától, kapacitásába, működésébe beleszólni nem tudunk. Tehát ha ez a menü nyitva van, tudjuk pakolgatni a szamurájokat, mondjuk úgy: aktív és passzív státuszba. Aktívban maximum négyen lehetnek, passzívban pedig hatan. Tulajdonképpen heten, de akkor mindenki a pihenőbe kerül, és a megfelelő helyszínre nehézkesebb visszajutni: a Diablóból jól ismert térkapus megoldással mozoghatunk a pályák között.

Szóval, ha valaki az öregnél van, sebesen regenerálódik, ezért ha valaki a nagy csatározások során elgyengül, itt a helye. Csakúgy, mint amikor elhalálozik, kifakult arcára kattintva átkerül ide, és még egy katt. Ha van elég manája a főnökünknek, feltámasztja



őt, ha nincs, semmi pánik, pár másodperc múlva lesz elég. A karakterek a halálozások során — úgymond — semmilyen maradandó károsodást nem szereznek: egyetlen hátrány a hadra foghatóságuk időbeli korlátja. Próbálom érzékeltetni, hogy egyáltalán nem vészes, ha mondjuk egy-két figuránk éppen kipurcan. Ez olyan megszokott, hogy nálam már mindannyian bérletet vásároltak Hádész révészénél. Ha újra az öreg



▲ *Előtte nem kellett volna megkérdezni, kicsodák*

képére klikkelünk, kikerülünk ebből a menüből, és újra az akciók földjén találjuk magunkat — persze, nem mintha ezalatt az akció megállna, csak ilyenkor nem lehet aktív karaktert váltani, ami csukott daimjó menü mellett egyszerűen a harcolók képére klikkelésével történik.

Jobboldalt az övek tartalma látható, amelyek jófféle itókák lehetnek, fajtájuk szerint négy, sorjában: gyógyitalok, manaitalok, ezek ötvözete, és méregtelenítők. Bevált módon felvételük során automatikusan betározódnak a megfelelő helyre, felhasználásuk után pedig, ha van a helyette másik, az ide ugrik az inventoryból. Egészen jobb oldalt a lila gömb a manamennyiséget jelöli, előtte kisebb gömböcskében pedig az aktuális varázslat jelenik meg.

Sima klikkel a megismert varázslataink közül választhatunk, míg jobbklikkel a „varázslatfa" szalad elő. Itt is mindenki elsősorban a Diablo képzettségstruktúrájára gondoljon, továbbhaladni csak bizonyos útvonalakon és bizonyos tapasztalati szint elérése után lehet, és az egyes varázslatokat a rájuk fordított szintlépésenként kapott varázspontokkal erősíthetjük. Két fő osztályuk van, az állandóan működők, amik a rájuk fordított pontok mértéke szerint örökké segítenek bennünket, és azok melyek használata varázspontba kerül, és aktivizálni kell. Minden karakter négy mágikus szférát ismer úgy, mint a tűz, víz, föld, villám. Sajnos a varázslatok típusai eléggé egysíkúak, nagyjából mindenki ugyanazt kapja, a kardművész is hasonló tűzlabdákkal operál, mint a mágus, de minek erősítenie, ha úgyse használja. Na már most érdemes az állandó varázslatokat maximumra felnyomni a közelharcos karaktereknél — ilyenek például a megfelelő elemi szférába tartozó plusz sebzés, vagy némi életerő — majd a különböző szféráknak megfelelő ellenállásokat kifejleszteni, és szükség esetén beválasztani. A mágusnál és a többi távolságtartó karakternél ízlés és értelem szerint érdemes fejlesztgetni a távolba ható ártalmasságokat, sajnos nagyon sok az átfedés a különböző kasztúak mágiája között így is, ezért ne várjunk egetverő eltéréseket: az egyik tűzgolyót lő, a másik villámot, bár mindkettőnek megvan ugyanaz a varázslata is. Az viszont jó taktika, ha kigyúrjuk mondjuk a mágust az egyik szférában, a többiek pedig harc közben a megfelelő varázslataikkal az ellenfél ide vágó szféra-ellenállását gyengítik, de még nem tudtam kipróbálni ezt a magas szint és manaigény miatt.

A játék elején néhány küldetés megoldása után találkozunk a Pappal és a Kováccsal, akik igen jó barátaink lesznek ezután. Középen a daimjó képe alatt, vagy az invertoryból a játék során bármikor és azonnal el tudjuk érni őket! Tehát nincs visszamászkálás adott helyekre leadni a cuccokat, vagy betápolni a gyógyitalokat. Erre egyébként sem lenne lehetőség, mert iszonyatos mennyiségű tárgy van a programban, pontosabban az ellenfelekben: kilencven-kilencvenöt százalékuk halála után adományoz valamit a közösbe.

A Kovács: érdekes módon nála arannyal, és az általunk beadott tárgyakkal gazdálkodunk. A Give menüben három részébe dobálhatjuk a felszedett tárgyakat, úgy, mint közelharci, távolsági és vértek-páncélok. A tárgyak csak nem-mágikusak lehetnek, és ha valamit beledobunk, az eltűnik, örökre elveszett, viszont a kategóriának megfelelő pontérték növekszik. Odakukkantva a Make opcióba, mindenféle számunkra megfelelő portékával kedveskedik. Természetesen minél több cuccot dobunk be, vagyis minél nagyobb a kategória pontszáma, annál jobb tárgyakat vehetünk tőle. Ha kiválasztjuk, legyártja, sűrű kopácsolások közepette serénykedik, akár valós időben is percekig. A kapott tárgyak csak és kizárólag mágia mentesek. A játék során rengeteg, általában szörnyetegekből származó fantasztikus micsodákat szerzünk. Ezeket lehet aztán a Costumize opcióban a már kész tárgyba belekovácsoltatni. Minőségileg és mennyiségileg is nagy számban állnak rendelkezésre kristályok, fémek, korallok, kezek, lábak, szemek, tollak, fogak... mind-mind más és más mágikus tulajdonsággal ruházza fel tárgyainkat, természetesen, ha egy típusból többet passzírozunk a fegyverbe, azok hatása összeadódik. Minél jobb, értékesebb egy tárgy, annál több ilyen kellék fér bele. A Repair opcióval pedig a számunkra kedves cumót javíthatjuk fel újra. Ha tönkremegy valami, és nem mágikus, nem érdemes nagyon sajnálni, adjuk oda neki, több mint valószínű, hogy tud adni jobbat helyette.

A Papnál is körülbelül ugyanez a helyzet. Ő csak mágikus tárgyakat fogad el: az aktuális karakterünk, ha a Give opcióban van, láthatja a túloldalon a négy istenség — a mágikus szférák — emblémáját, alatta pedig egy-egy százalékos értéket. Ha a számunkra kedves szférába dobálunk varázsszert, nő az értéke, száznál átfordul, de cserébe kapunk egy, a szférának megfelelő varázspontot, amit akár fel is használhatunk. Rengeteg kis vacak — amulett, gyenge fegyverek, közüzemi számlák, miegymás — feláldozásával szép, erős mágikus tárgyakat tudunk faragni. Lehet a pap bácsinál még löttyöket vásárolgatni, de én alig használom az italokat (szerintem aki megyengül, az vissza a pihenőbe, úgy is van, ki helyére álljon). Az ismeretlen cuccok beazonosítására az Identify menü ad lehetőséget, és az elátkozott tárgyak megtisztítására is itt a papnál van lehetőség a Purify menüben.



▲ *Ez íjaszom mennyország-turista e pillanatban*



Azt hiszem az invertoryn nincs mit magyarázni, ha valamit felmarkolunk, azt a karakter, ha tudja, automatikusan magára ölti, ha nem, elteszi alulra. Megint csak aranyos megoldás, hogy a tárgyak lehetőség szerint arrébb vándorolnak helyet alkotva az újonnan érkezőknek — nem kell nekünk tologatósdit játszva rendet teremteni.

Szándékosan, vagy sem, a végére hagytam a Throne of Darkness egyetlen, és őszintén szólva kétes értékű újítását, ez pedig az úgynevezett taktikai pozíciók beállítása. Az életerő-gömb előtt látható zöld gamótya az aktív négyes felállását hivatott jelezni. Alapból van nekünk vagy egy tucat, távol-keleti hangulatot idéző állatnevünk, mint skorpió, majom vagy sáska. Aktiválva őket szamurájaink beállnak az adott alakzatba, és a megfelelő hangulatban — védekező, semleges, támadó —, a megfelelő fegyverrel — közelharci, távolsági, mágia — harcolnak. Ha mindez nem lenne elég, egy jobbklikkel előszedhetjük a tervező részt is, ahol négy különböző, igényeinkre szabott taktikát elmenthetünk. Ezeket a későbbiekben az F5-F8 gombokkal aktiválhatjuk. Mindez szépen és jól hangzik, de sajnos nincsen sok értelme. Ha menetelés közben irányt változtatunk, vagy egy komolyabb harc alakul ki, úgyis felborul a formáció. Én mindmáig a jól bevált „mindenki agresszív — aki mozog, ütjük" agyműködést kímélő taktikát választottam, eddig még bevált.

Karakterek

Leader: a vezérünk. Tulajdonképpen mindenben átlagos, de hatalmas Discount értéke eleve meghatározza, hogy ő fogja intézni a csapat pénz- és PR-ügyeit.

Brick: már testfelépítésén is látszik, hogy ő biztosan a bányában dolgozott. A csatában nyer, ha elsőnek üt, ezért adjuk neki a legméretesebb eszközöket.

Archer: az íjász. Megbízható, és egy légy szárnyát is ellövi a kulcslyukon keresztül, ha gondosan kézben tartjuk fejlődését.

Swordsman: ő a tikos kedvenc. Két fegyver a mancsába — tehát egy rubrikába két kard — és máris indul az aprítás. Elsőként húzott el a csapattól szintben, nagyon durván oszt, néha komolyabb helyzetekben bedobom a csatába, mindenkit lefejez, lép egy szintet, és megy vissza a főnökhöz pihenni. Így megy ez.

Wizard: nem kedves nekem, hihetetlenül gyenge fizikailag, amíg el nem éri az ötödik szintet. Itt kap néhány varázslatot, amiktől magához tér, de nagyon lassan fejlődik, és akkor is leginkább az erejére kell pazarolni a képességpontokat, hogy hordhasson legalább némi minimális páncélt. Előszeretettel őt támadják meg elsőként, és egy-egy ütés némelyik vadabb szerzettől már elég is, hogy a bérlete után kutasson annál a bizonyos csónakosnál.

Ninja: az elején gyengélkedik, de aztán messze elhúz a csapattól, legalább is a szintlépéseket tekintve, jó öt-hat szinttel feljebb terpeszkedik, mint a többiek. Dobófegyver specialista, egy kis mágiával felerősítve hatékonyan támogatja a közelharcosokat.

Berserker: kész vadállat, főleg ha a végére kigyúrja magát. Sokáig elég volt, ha puszta kézzel ment előre. Mert ment előre, és nem tudták megállítani... Azt hiszem ennyi elég is róla.

Élmények

Ha azt mondom, hogy a játék nehezen indul, akkor finoman fejezem ki magamat. Három karakterrel startolunk, de rövid idő alatt megtaláljuk a többi négyet is, viszont a Pap és a Kovács nincs sehol. Az irányítás őrjítően nehézkes. Amíg meg nem szokja az ember, jó párszor a pokolba küldi a játékfejlesztőket. Ez a játék legnagyobb hibája: az elkedvetlenítően nehéz kezdet. Ha megvan a két kereskedő és lépünk pár szintet is, a szamurájok lassan egyéniséget kapnak, kialakul saját arcuk, lassanként sikerül megkülönböztetni őket, és hogy melyik mire való.

A mágiával sem vagyok kibékülve, a közelharcosok huszonötödik-harmincadik szintre lépve kapják meg a tűzgolyót, és ehhez hasonló varázslatokat, de minek, kérdem én, amikor úgy sem fogom használni őket. Mindenki négyszer ugyanazt, hiszen a szférák varázslatai csak elnevezésükben és megjelenésükben különböznek, hatásuk ugyanaz.



▲ *Gyerekek, futás ki a képernyőről!*

Áldozat: **Leif Jensen** Munkakör: **Project vezető** Tárgy: **Villáminterjú**

— Miképpen reagál a közönség azon vádjára, mely szerint a Throne of Darkness csak egy újabb Diablo klón?

— Visszautasítom. Hiba volt, hogy nem implementáltunk egy tutorial pályát, melyen keresztül a project komplett arculata megmutatkozhatott volna. Állítani merem, hogy a játék előrehaladtával számos újítás s lehetőség kezeskedik a még gazdagabb játékélményről.

— Mondana példákat?

— Készséggel. A Throne of Darkness általunk Tacticsnak nevezett metódusa lehetővé teszi hét játékos karakter egyidejű kezelését. A négy Kastélyhoz négy külön történeti szál, külön animációk tartoznak — a játék komplett teljesítése pedig, szálonként meghaladja az ötven órát.

— Csakugyan?

— Csakugyan.

— Mi az Ön személyes véleménye a Diablo II-ről?

— Remek játék, rengeteget játszottam vele. Célunk nem volt más, mint Japán mitológiai elemek köré építeni fel egy hasonló alapokon nyugvó, ám jóval több, kompexebb lehetőséget kínáló RPG szisztémát.

— És ez sikerült?

— Azt mondhatom: igen. Állítani merem, hogy a Throne of Darknessnél részletesebb grafikus kidolgozottsággal egyetlen konkurens sem büszkélkedhet, míg reményeink szerint a fejlesztési idő legjavát felemésztő szisztéma megalkotásával sikerrel szabtunk új irányvonalakat a műfaj számára.

Hasonlóan használhatatlan a taktikai rész, pedig gondolom ezzel akartak igazán különleges egyéniséget varázsolni a játéknak.

A játékmenet hihetetlenül lassú, a csaták másodpercek alatt lezajlanak — brutálisak és nagyon véresek — de az utána következő „tárgyak begyűjtése és elrendezgetése", vagyis a tápolás rengeteg időt vesz el. Kinek mit adjak, mi megy a zúzdába, mit vegyünk, mit javítsunk ki, ki menjen pihenni, és ki jöjjön vissza. De mégsem mondhatnám, hogy ez rossz lenne, az az igazság, hogy legtöbbször élvezetes ez az egyáltalán nem haszontalan szöszmötölés.

A mesterséges intelligenciáról megint csak rosszat kell szólnom, ugyanis a direkt, aktív mágiahasználat teljesen gagyi. A nem az irányításunk alatt lévő karakterek, ha valamilyen támadóvarázslat van aktiválva náluk, azonnal és pillanatok alatt kilövik az összes manájukat, nem is tesznek mást, míg nem végeztek ezzel a művelettel, pedig egy kardművésznek nem éppen ez lenne a feladata... Sajnos ezért felesleges is a máguson kívül bárkit is specializálni a támadóvarázslatokra.

Ami jó: tulajdonképpen maga a játék egészében. Az elébb felsorolt hibái ellenére is kitűnő szórakozást biztosít, úgy veszem észre, minél tovább jutunk a történetben, minél fejlettebbek a karakterek, annál élvezetesebb, pörgősebb, és látványosabb a game.

Mint már említettem, a sebességgel, és a gépigénnyel nincs gond. A felbontás fix 800*600, ami azért lehetne jobb is, de ez sem igazi hátrány. A pályák néha kicsit sötétre sikeredtek, de a textúrák igényesen, változatosan, és részletesen vannak megrajzolva, a karakterek mozgása szintén kellemesen folyékony. A varázslatok hatásvadász módon látványosak, a nagyobb csatákban, főleg, ha az ellenfelek is begorombulnak, az egész képernyő szinte rázkódik a látványos robbanásoktól, kitörésektől...

A Diablo-rajongóknak kötelező, de mindenki másnak is melegen jánlott.

Balage

www.sierrastudios.com

Sierra Studios / Click Entertaintment
PII 400 (P266), **64 MB RAM** (32 MB RAM)

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	6

✓ *- Diablo feeling*
- japán környezet
- itt aztán lehet TÁPOLNI!

✗ *- nehéz irányítás*
- rossz AI
- nem használhatók a taktikai felállások

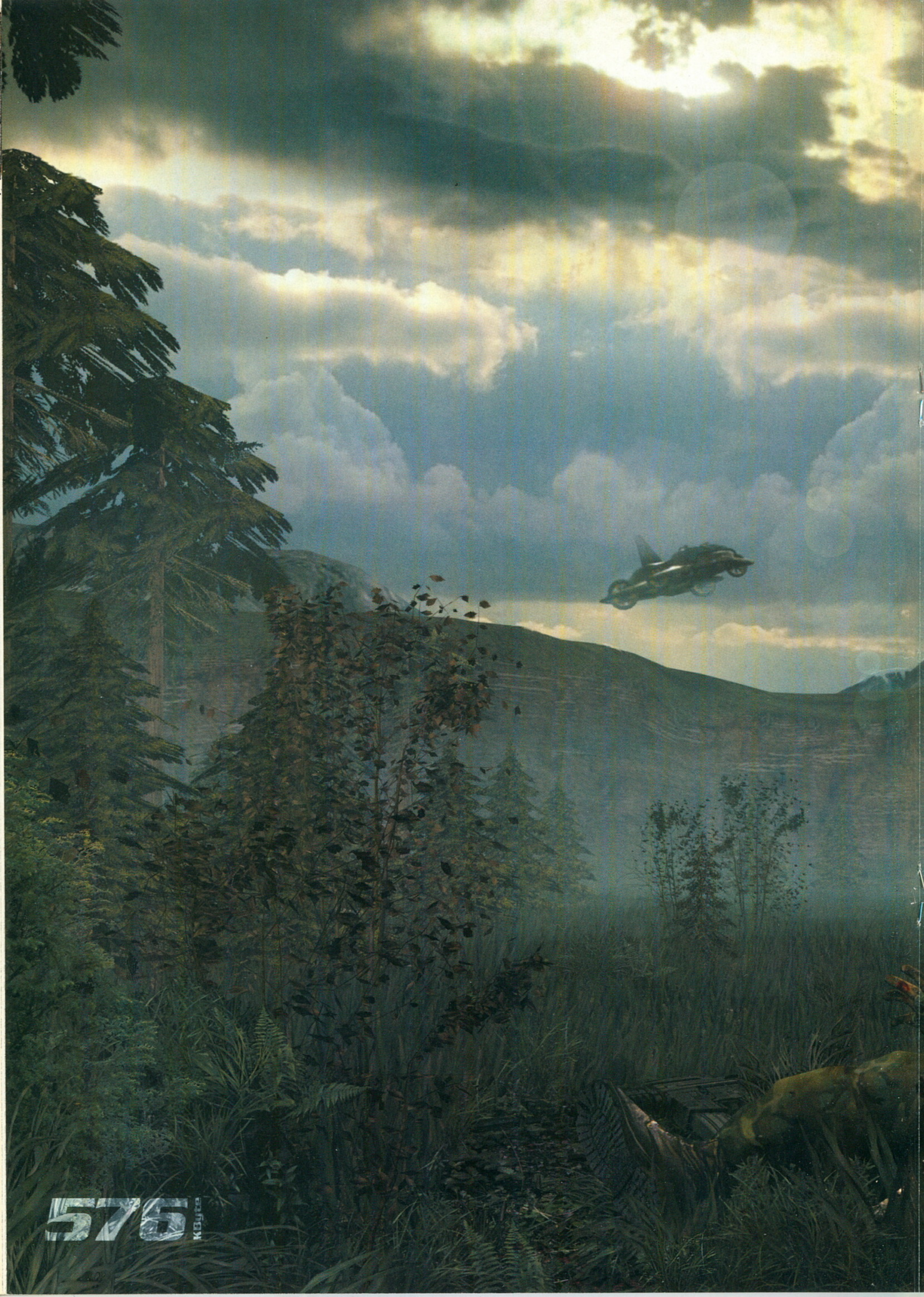
90

S.W.I.N.E.

www.swine-online.com

14...15...16...17...18...19...20...21...22...23...24...25...26...27...28...29...30...31...32...33...34...35...36...37...38...39...40...41...42...43...44...45...46...47...48...49...5

PROCLAMATION




CODENAME:
OUTBREAK

ÚJDONSÁGOK

576

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389. BUDAPEST, PF. 132. TEL: 35-80-576

Teljes listánkat keresd a w.576.hu weboldalon!

102 KISKUTYA : PUPPIES TO RESCUE	9,999
A NAGY BALHÉ (MAGYAR NYELVEN)	9,999
AGE OF SAIL II	7,999
ALADDIN NASIRA BOSSZÚJA	9,999
ALONE IN THE DARK 4	9,999
AMERICAN BULL RIDING	1,999
ASTERIX MEGA MADNESS	7,999
BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS	7,999
BALDUR'S GATE 2 SHADOWS OF AMN COLLED	14,999
BALDUR'S GATE 2 THRONE OF BAAL	7,999
BATTLE ISLE 4	11,999
BLACK & WHITE	12,999
BLAIR WITCH EPISODE 2	11,999
BUZZ LIGHTYEAR OF STARCOMMAND	9,999
HALF-LIFE : BLUE SHIFT	6,999
HOMEWORLD (BEST SELLERS)	2,999
ICEWIND DALE	6,999
ICEWIND DALE : HEART OF WINTER	7,999
IMPERIUM GALACTICA II	3.333
INDUSTRY GIANT	3,999
JAGGED ALLIANCE 2.5	9,999
JUNGLE BOOK: THE GROOVE PARTY	9,999
KINGDOM UNDER FIRE	12,999
MAX PAYNE	9,999
MERCHANT PRINCE II	7,999
METAL GEAR SOLID	9,999
NHL 2002	12,999
ONI	11,999



CEASAR III (BEST SELLERS)	2,999
CHICKEN RUN	11,999
C&C RED ALERT 2	10,999
C&C RED ALERT 2: YURI'S REVENGE	6,999
CLIVE BARKER'S UNDYING	11,999
CODENAME OUTBREAK	9,999
COMMANDOS 2	10,999
COSSACKS : EUROPEAN WARS	12,999
CURSE OF MONKEY ISLAND (CLASSIC)	3,999
DESPERADOS : WANTED DEAD OR ALIVE	9,999
DIABLO (BEST SELLERS)	2,999
DIABLO II	7,666
DIABLO II : LORDS OF DESTRUCTION	8,999
DINO CRISIS	3,999
DRIVER (BEST OF)	3,999
EROTICA ISLAND	9,999
EMPEROR : BATTLE FOR DUNE	12,999
ESZEVESZETT BIRODALOM	12,999
EUROPEAN SUPER LEAGUE	11,999
F1 2001	12,999
FA PREMIERE LEAGUE MANAGER 2002	HÍVJ!
FALLOUT TACTICS	11,999
FLY! II	11,999
GABRIEL KNIGHT III (BEST SELLERS)	2,999
GRIM FANDANGO (CLASSIC)	3,999
GUNMAN CHRONICLES	11,999
ORIGINAL WAR	9,999
OPERATION FLASHPOINT	HÍVJ!
OUTLAWS (CLASSIC)	3,999
PLANESCAPE TORMENT	3,999
SACRIFICE	11,999
SERIOUS SAM	5,999
SETTLERS 4 (MAGYAR NYELVEN)	AKCIÓ!
SEVERANCE : BLADE OF DARKNESS	11,999
SQUAD LEADER	9,999
STAR WARS : BATTLE FOR NABOO	12,999
STAR WARS : JEDI KNIGHT & DARK FORCES	5,999
STAR WARS : ROUGE SQUADRON 3D	5,999
STAR WARS : X-WING ALLIANCE	5,999
STAR WARS : X-WING COLLECTORS SERIES	5,999
THE GRINCH	11,999
THE NATIONS (MAGYAR NYELVEN)	HÍVJ!
THEME PARK INC.	11,999
TIGRIS SZÍNRE LÉP	9,999
TOMB RAIDER 3: LOST ARTIFACTS	5,999
TOMB RAIDER 4 THE LAST REVELATION	6,999
TOMB RAIDER CHRONICLES	9,999
TRAFFIC GIANT GOLD	7,999
UNREAL TOURNAMENT (BEST OF)	3,999
WHEEL OF TIME	3,999
ZAX THE ALIEN HUNTER	9,999
X-COM ENFORCER	9,999

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

Morbus Gravis Druuna

Baywatch cicák, hess! Erre fut Druuna...

Ha magazinunk nem Magyarországon, hanem Olaszhonban jelenne meg, és a mélyen tisztelt olvasók sem a Kárpátok gyűrűjében, hanem a „csizmán", vagyis Olaszországban élnének, több mint valószínű, hogy a fenti címre legalábbis felkapnák a fejüket. Még inkább valószínűsíthető, hogy hangos örömujjongásban törnének ki: „Bambina! Bambina of big tits!" Vagy valami ilyesmit kiáltanának helyes olaszsággal. Az amúgy is lobbanékony természetű déli barátainkat nem véletlenül keríti hatalmába a jótékony örömmámor. Honi képregény-hősnőjük elevenedik meg végre ebben az interaktív kalandjátékban, melynek — történetét, hangulatát és látványvilágát ismerve — nem véletlenül ajánlott messzemenően a felnőtt korosztálynak. A Morbus Gravis egy horror kategóriájú képregény, melynek heroinája csak ritkán takargatja bájait (de nem is mindig önszántából tárja ezeket idegen szemek elé). Nemcsak maga Druuna lett megáldva úgymond „méretes" nőiességgel, a PC platformra készült játék is bővelkedik ebben. Nem kevesebb, mint hat (!) CD-n hemzsegnek a sötét, komor és perverzitásokban sem szűkölködő jövő képei...

Történetünk egy fiatal nőről szól, aki megpróbálkozik a túléléssel egy távoli jövő apokaliptikus világában, elembertelenedett társadalmában. A Föld népességének túlnyomó része elpusztult egy rejtélyes ragálytól, a Morbus Gravis-tól, magyarul ez talán kicsit egyszerűen hangzik, de annyit tesz: „súlyos megbetegedés". A megbetegedés komoly elváltozásokat, úgynevezett mutációkat okoz a fertőzött testén, lassan elveszíti emberi tulajdonságait külsőleg, és sajnos a belső értékek is erős deformálódáson esnek át. Úgy tűnik, a járvány az egész bolygón keresztülsöpört. Hogy honnan jött, ki a felelős érte, hogyan lehet (lehetett volna) feltartóztatni? Nos, ezekre a kérdésekre nincs, és úgy tűnik, nem is lesz válasz. Ami megtörtént, visszafordíthatatlan, megváltoztathatatlan. Például az ilyen alapvető válaszok hiányának következtében válik a Morbus Gravis világa nyomasztóvá és horrorisztikussá. A logika, a megismerés, és a magyarázatok kora lejárt. Az irracionális félelmek valóssá válnak, testet öltenek a tudatalatti rémségei, méghozzá emberi alakot...

A világot Druuna életén, mondhatnánk inkább, viszontagságai során ismerjük meg. Az alkotók egyáltalán nem bonyolították túl a történetet. Ez alapvetően álmok, álomtöredékek kavalkádja, szembesülés a legrettenetesebb rémségekkel, amiket egy embernek, egy nőnek át kell élnie... Mindezek mellett az elénk tárt világ nem csak az alapvető félelmek ábrázolása miatt érdekes. Túl azon, hogy látványosan festi le a test hanyatlását, az intellektus elvesztését, az állati ösztönök vallásos magasságába emelését: nemcsak egy meghatározott külső fenyegetéstől kell tartanunk. A belső világunkban rejtőző rossz is elveszejthet bennünket. Az emberi faj korruptá, aljassá válásáról van szó, ahogy az életben maradottak a túlélésért, és a feltételezett gyógyírért harcolnak egymás ellen, ahogyan a vezetők visszaélnek hatalmukkal, és ahogyan a főhősnő egyre inkább hajlandóságot mutat árúba bocsátani a testét...



▲ Jaj, a lábad hogyan rakjam vissza?



▲ Ki az a Dolly Buster?



▲ Ki az a Lara Croft?

A Morbus Gravis játék a legalapvetőbb háttér-információkkal is alig rendelkezik, a fentiekben vázoltak, és az alább következők mind-mind a képregényekből származó információk. Mielőtt belekezdenénk a tényleges játékba, nem árt, ha megismerkedünk részletesebben is az ott élő főbb karakterekkel.

Druuna: a lány a Városban nőtt fel. Ebben a nagyon is ellenséges környezetben próbálja megőrizni józanságát, és testének épségét. Ami Druunát különleges főszereplővé avanzsálja, az az, hogy tulajdonképpen képtelen legyőzni a Gonoszt, amivel kalandjai során találkozik. Nem tud különbséget tenni jó és rossz között, nincsenek előítéletei. Ő egyszerűen csak egy erős akaratú, független szellem. Druuna az édes és gyönyörű élvezeteit keresi a nagybetűs Életnek, de itt, a Városban ezek a vágyak leginkább csak álmok maradnak.

A valós világban a gyengéd szerelem szépségét gyakran helyettesíti a szörnyű erőszak és a megalázkodás. Druuna sokszor beadja a derekát ezekben a helyzetekben, pusztán a testi gerjedelem elsöprő, kényszerítő vágya miatt. Ezek a szexuális perverzitások világába is betekintést nyújtó paradoxonok hatalmukban tartják a lányt, ki nem tud, talán nem is akar igazából szabadulni vágyainak igáiból... Eleinte kalandjainak fő mozgatórugója a teljes odaadás és testi függőség Shastarhoz, szerelméhez, de a férfi fertőzött, és testi hanyatlásának egy bizonyos pontján túl már az életéért küzd fájdalmas vegetációjában. Druuna ettől kezdve egyre inkább a betegséget (ha nem is gyógyító, de) feltartóztató szérumot keresi.

Shastar: megfertőződött a vírustól, már elkezdett mutálódni. Druuna mindent megtesz érdekében, de az átalakulás eddig megállíthatatlanul folytatódik. Lassan, de biztosan szörnyeteggé változik, ennek ellenére lelke mélyén még mindig szereti Druunát. Igazi markáns férfihős, erős jellem és bátor harcos. Az első pillanattól kezdve szimpatikus, arcán cinikus mosoly játszik, de szemébe tekintve már látszik, hogy elfogadta sorsát. Más korban és más helyen ő lett volna az, aki móresre tanítja az ellenfeleket. Itt a sors száná-



lomra méltó elmúlásra kárhoztatta...
Lewis: Az űrben lebegő Város első kapitánya, mára már csak egy életben tartott fej formaldehidben. Életfunkcióiért a Város gonosz entitása, a mesterséges intelligencia, Delta a felelős. Lewis képes telepatikus úton kommunikálni Druunával. Ezt felhasználva megpróbálja kijuttatni magát börtönéből, és segítséget nyújtani a lánynak. Néha Druuna álmodik róla, néha ő Druunáról. Álmaikban mindketten épek, és szeretik egymást, úgy ahogy a valóságban ez már nem lehetséges...

Doc: vagyis a Doki. Tudományos munkatárs, de egyben pszichiáter és fizikus is. Célja az igazság, a miértek kiderítése. A képregény-rajzoló Paolo Eleuteri Seriperi alteregója.

Will: egy bolyongó űrhajó parancsnoka. Erős látnok jelentős pszichikai erőkkel. Druunával álmában találkozik első alkalommal, még mielőtt a hajó elérné a Várost.

Fizikai jellemzők

Mint már említettem, a Morbus Gravis hat teljes CD lemezt foglal el. Ha a fentiekben leírtak nem voltak figyelemfelkeltőek, akkor ez az adat mindenképpen az lehet. Ez kérem már a hagyományos cédé első és biztos hanyatlásának biztos jele. Számomra sosem volt kedves a lemezcserélgetős korszak, de úgy néz ki, hogy amíg a DVD nem terjed el az átlagfelhasználók között, addig ismét erre kell fanyalodnunk. Vagy választhatjuk a teljes installálást, ami a Druuna esetében... nos nekem a mentett állásokkal együtt a game könyvtára háromezer-egyszázötven megabájtot foglal el. Mit is mondjak, ez már komoly helyigény. De mi a fenétől ekkora ez a játék? Kérem szépen, nem titkolom el a választ, a Morbus Gravis körülbelül hatvan perc előre renderelt igencsak korrekt animációt tartalmaz!

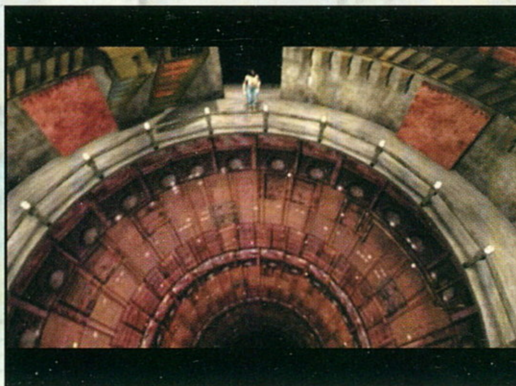
Most elmesélem milyen kalandjaim voltak a telepítés során. Majdnem húsz percig tartott egy ötvenszeres sebességű CD-meghajtó segítségével, simán meg tudtam nézni az esti mesét, csak néha kellett kicserélnem egy-egy lemezt. Nos indítsuk el! Fagyás. Rút Windows-ablak kerete csúfítja a fekete képernyőt és semmi. A szentséges hármas-gomb kombinációra megjelenő üzenet közli, hogy a program mély hallgatásba burkolódzott (nem válaszol). Nofene, szedjük le, telepítsük minimálisan, meglehet e gigantikus adatmennyiségnél megsérült valami. Most csak fél giga körül pakol fel, start. Ugyanaz a keret és feketeség. Üvöltözés, szobában rohangálás, ökölrázás, jó egy percig... és mit tesz isten a vinyó felpörög, a játék elindul, pontosabban a kiadó és fejlesztő logója, majd a többi animáció kezd futni. Kérem szépen, nem csak hogy a lemezek száma miatt ad okot nosztalgiára a játék, de a betöltési ideje miatt is. (Ezek után felraktam ismét full installban, és a kellő időmennyiség lepergése után indult is szépen). Hehe, utólagosan lemértem a kedvenc stopperemmel, az indulási idő pontosan egy perc egy másodperc!



▲ Ki az a Moniqe Cuvet?



▲ Ki az a Pamela Anderson?



▲ Luke, ide lökött az apád a második részben?

Kezelhetetlenségi mutatók

Az első bevezető filmecske után (amiben máris be-bevillan Ő-félmeztelensége) az úgynevezett menüfal előtt találjuk magunkat. Hogy mi micsoda? Nos ez a felfedezésre hajlamos teszter képességeit hivatott próbára tenni. A Druunához ugyani semmilyen használati utasítás nem jár. Nincs a játékhoz mellékelve, nincs a hivatalos honlapon, nincs a szerkesztőségben sem, ez pedig egy óriási negatívum, ugyanis — amint olvasni fogjátok — a tervezők nem éppen a józan paraszti észre hagyatkozva alkották meg a Morbus Gravis kezelhetőségének lehetőségeit. Sőt, itt talán a „probléma" szót kellene használni, úgy túlbonyolították és elcseszték. Pár oldallal arrébb olvashattok a Throne of Darkness című csodáról, ami viszont már magán a cédén is igényes PDF formátumban egy egész könyvet szentel a játék kivesézésének. Jómagam kinyomtattam azt és máig őrzöm féltékenyen vitrinemben. Abban a leírásban aztán tényleg minden megtalálható, ha nem is ennyire részletes ismertetés, de legalább egy tízegynehány mondatos kezelési útmutató elkelt volna a Druunához! Felháborodásom okait részletezném.

Először is felejtsük el az egeret, itt a klaviatúra az úr. A menüfal jobb felső sarkában lévő kis képernyő szélén piros gomb villog: aktív. Enterrel behatolhatunk a menüjébe. Egy kódok beírására alkalmas panelt látunk itt, kezelése nehézkes, leírni viszont hosszabb lenne, mintsem érdemes. Tíz perc koncentrált gyakorlással már el is lehet sajátítatni a kódbeírás művészetét, de hogy minek, arra még nem jöttem rá. A legtöbb pályának van egy hárombetűs kódja, mint például K11, EXA, 41C... Gondoltam ezeket ide firkantva eljuttat engemet a megfelelő helyre, de nem. Nem sikerült itt az égvilágon semmit elérnem. Ennyit erről.

A második képernyő az opcióké. Nem nevezhető túl bonyolultnak, ugyanis három lehetőséget állíthatunk: botkormány (nekem nincs, kapott is egy ikszet), legyen-e árnyéka a karakereknek, vagy sem (ez aztán nem sok vizet zavar, hagyjuk bekapcsolva), illetve a hangerő szintjét tudjuk állítgatni. Ugorjuk át a középső képernyőt, ha fent meg szeretnénk tekinteni a fejlesztők neveit (csupa hangzatos olasz), majd végül egészen jobbra a kis képernyőn Doc jelentkezik, ködösítve valamit feladatainkról. A lényeg a középső nagy monitor, a Brainholder Acces. Kapcsolódás után a következő menükből választhatunk:

- Status. Az alsó három jellemző közül a Cognitive Effort — valamiféle fizikai megterhelés —, és Cardiac Activity — ami szívműködést jelent — folyamatosan nőnek munkálkodásaink közben. Ha elérik a maximumot lenullázódnak, de a középső Nervous Tension nevezetű, idegállapotunkat jellemző értéket növelik. Ha ez éri el a száz százalékot, akkor baj van, de nagy. Az előbbi két értéket le tudjuk nullázni a Normalisation opció használatával is. A Mnemonic Reconstruction Percentage menüben a koponyánkban székelő szerv (van a nőknek is, bármilyen meglepő ☺) oldalnézeti képét kapjuk, alatta a sok kis sárga négyzetből álló sáv jelzi kalandjaink megoldásának értékét a végkifejlet szempontjából. Majd láthatjuk az emlékeinkben eltöltött idő mennyiségét is itt.
- Cerebral Cortex. Ez menü emlékeinkbe visz, a tulajdonképpeni játék színhelyeire. Szám szerint tizenkettő van, némelyik még zárva, némelyikbe azonnal beleléphetünk, de feloldani a zároltakat csak úgy tudjuk, ha szépen sorban haladunk velük. Csak és kizárólag jobb felé haladhatunk, ha pergetjük a memóriákat, beléjük lépni pedig a lefele gombbal lehetséges.
- Disconnection. A Load és Save menük után, amelyek használata szerencsére egyértelmű, bár negatívum, hogy csak nyolc mentési cella van. A kikapcsolódással a főmenübe tér-



A Morbus Gravis rajzolója



Nem mást tisztelhetünk benne, mint a negyvenes évek elején, Velencében született Paolo Eleuteri Serpierit. Hagyományosnak nevezhető festőművészi karrierje 1966-ban indult, de csak majd tíz évvel később kezdett képregényeket rajzolni a Far West univerzum világába. '85-ben radikálisan váltott eddigi stílusával, és megalkotta a Morbus Gravis világát. A Druuna sorozat első epizódja azonnal világszerte nagy elismerést keltett. Azóta számos sorozattal bővült e horrorisztikus világ: *Morbus Gravis 2, Creatura, Carnivora, Mandragore* és *Aphrodisia* (1997).

Egyes kritikák szerint az alkotó az első széria után mintha elbizonytalanodott volna. A későbbiekben többször feldolgozta saját ötleteit. A különös társadalmi berendezkedés és a világ lefestése helyett sokkal inkább Druuna erotikus kalandjaira helyezte a hangsúlyt, a perverz szexualitás mélyreható(! ☺) ábrázolására. Mindez oly nagymértékben jellemezte már a második szériát, hogy a történet is akadozni kezdett, mindezek ellenére mára a hatodik széria fut.



Serpieri's igazán eredeti ötlete, hogy az emberiség, mint egy haldokló faj harcol a betegség és önmaga ellen, ahogyan azt vázolta az első részekben, különösen izgalmas. A világ képregény-felhozatalában ez az antiutópia az egyik legjelentősebb és leghatásosabb mind közül. Hogy a pletyka igaz-e vagy sem, nem tudom, de Serpieri azt állítja, álmaiból meríti ötleteit, így „fogant" meg Druuna is...

hetünk vissza. Ilyenkor elveszítjük az eddigi játékunkat, és mindent kezdhetünk elölről.

Az első emlék

Az alábbiakban részletezem az első álom-emlék végig játszását, így ismertetem a kezelést, és túl is juthatunk a kezdeti nehézségeken.

Druuna szobájában találjuk magunkat. A legtöbb lényegeges eseményt pre-renderelt animációkban kapjuk az arcunkba, elég, ha csak a közelébe megyünk a helynek-tárgynak-személynek. Szobánkban a rossz bőrben lévő Shastar, és az ágy melletti könyv is ilyen élményben részesít bennünket. Mozogni a négy iránybillentyűvel tudunk, bár a jobb-bal gomb hatására csak totyog a leányka, a numerikus billentyűzeten található megfelelőivel normálisabb fordulásokra ösztökélhetjük. Az „Y"-ra ugrunk, ha ezt a szóközzel együtt tesszük, jóval nagyobb békaugrást produkálunk; a futás hasonló ehhez, csak az „X" gombbal. A hármas gomb lenyomásával guggolásba kényszerítjük Druunát. Tárgyat felvenni a numerikus nyolcas + Enter, letenni a numerikus kettes + Enter kombinációval tudunk (mire erre rájöttem!). A tárgylista az „I" gombra jön elő, lapozni az irányokkal lehet, Enterrel bővebb felvilágosítást kapunk róluk, a szóközzel aktivizálhatjuk a kiválasztottat, ami azt jelenti, hogy megjelenik a jobb alsó sarokban. Ha valamerre járkálunk, az érdekesebb dolgok közelébe érve kiíródik, hogy mi is az. Folyamatos Enter nyomva tartása mellett kiderül, hogy ez felvehető tárgy-e, vagy csak hangulatkeltő tájleírás. Még egy fontos infó: kezdetet ESC-re ne tedd, mert duplán nyomva olyan gyorsan lép ki a játék, mentés nélkül, mintha még 576 KByte-ot sem foglalna a memóriában.

Menjünk ki a szobából, egészen el a nagy teremig (mozizás, de mostantól ki sem írom, hiszen lépten nyomom ilyeneket kapunk, ami nagggyon jó!), kerüljük el a ténfergőket, és lépjünk be a nyílásba. Keresztül pár lepukkant helyiségen a résig, amit egy nagy ugrással vegyünk. Át a szobán és végig a folyosón a halott katona teteméig. Kétszer is lépjünk hozzá: ez két mozit jelent, és automatikusan felvesszük a műanyag kártyát. Be a mögötte lévő folyosóra (csak úgy általában: ha másfelé megyünk, elhalálozunk, de milyen látványosan, érdemes egyszer megnézni azokat is!). Itt is mozi hegyek, egy folyosón kell négykézláb végighaladnunk, kijátszva a feltörő gőzöket. Ezek interaktív keretbe ágyazott mozik, szóval cselekedeteink során végig animot látunk (!): az első gőzcsatorna felett várjunk három fázist (barnán csíkozódik a képernyő alja) és a harmadik során azonnal nyomjuk a lefele gombot. A másodiknál a harmadikra felfelét, a harmadik gőzkútnál pedig a második csíkozódásra megint lefelét. Az akció előtt érdemes menteni, majd fél órámba telt, mire ezt meg tudtam oldani, de annyira látványos, hogy megérte görcsölni! Ha túljutottunk, pár folyosó után eljutunk a Törpéhez, ami az első memória vége. Talán mondanom sem kell, hogy minden emlék végén megint csak percekben mérhető hosszúságú filmbejátszás a jutalmunk (és a továbbjutás).



▲ *Sajnos rámszáradt a napolaj, és már nem jön le az istennek se*

Vélemény

Druuna, és az összes többi szereplő fertelmesen csúnya (tényleg úgy néz ki, mint egy tehén) a tényleges játék alatt. A fix felbontású 640*480 képernyőben emellett még rettentően pixelesek is (bár ez, ahogy elnézem, a screenshotok alapján nem mindig derül ki, sőt egyes képekről el sem lehet dönteni, hogy mozi-e vagy eksön, ami egy szempontból pozitívum). Ez az igénytelen kidolgozottság érthetetlen a sokszor látványosan szépre sikerült hátterek mellett. A másik dolog az irányíthatóság lehetetlenül béna megoldása. A harmadik fekete pont pedig az informáló help menü teljes hiánya. Ezekkel a hátrányokkal sikerült majdnem teljesen tönkretenniük alkotóinak a Morbus Gravist.

Az értékelés során volt bajom bőven. A látványosságra mennyit adjak, ha a mozik olyan jók, de a karakterek sprite-ja viszont fertelmesen igénytelen? Inkább a mozikat vettem figyelembe. A hangok és a zene dolbiban szólnak, tíz számos soundtrack készült a gaméhoz, ami dicséretes, de sajnos úgy ahogy van, az egész elég jellegtelen és felejthető.

Mindezek ellenére a megdöbbentően fantáziadús világ, az ötletes karakterek (pl. a Törpe, vagy a mutáns hercegnő!), az állandó jó minőségű átvezető mozik (belegondolni is nehéz mennyi munkába kerültek), a nyomasztóan horrorisztikus világ, a főhősnő vibráló erotikája (mely sokkal vonzóbbá tesz az arisztokratikusan frigid Lara Croftnál) még így is egy feltétlenül beszerzendő kalandjátékot eredményez. Ha pedig a fent említett hibákat a fejlesztők legközelebbi alkotásukban már nem követik el (és reménykedem benne, hogy az is a Morbus Gravis világában fog játszódni), biztos vagyok benne, hogy joggal követelhetik maguknak az év kalandjátéka címet. Ahogyan a Druuna is megérdemelhette volna még egy kis többletmunkával.

Balage

www.druuna-thegame.com

Microids / Artematica

PII 600 (PII 400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	5
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	6

✓ - bájait mutogató főhősnő
- lenyűgöző világ
- egy órányi átvezető mozi!

✗ - irányíthatatlan
- csúnya sprite-ok

80

Word War III Black Gold

Oszáma haverjai itt „is" bizonyítnak

Azt már előre leszögezhetjük: játék nem kezdőktől származik. A Reality Pump olyan alkotásokkal rukkolt már ki, mint az RTS rajongói körökben biztosan nem ismeretlen Earth 2140, és folytatásai — például a legutóbbi, a The Moon Project. Ezek a gémek a távoli jövőben játszódó, véresen komoly, úgymond hard-core valós idejű stratégiák voltak. Kiugróan jó grafikai motorjukkal, a gazdasági menedzselést újfajta lehetőségekkel ábrázoló, a végeérhetetlen számú és hosszúságú pályákkal igényes produkciókat tettek le az asztalra. Legújabb alkotásuk a WW3 a jelenben játszódik, igaz, egy elképzelt történeti szálon bontja ki cselekményét... Az előbb felsorolt előnyökkel mind rendelkezik ez a játék is, sőt: ha lehet, még rá is tettek egy lapáttal. Az alábbi ismertetőből kiderül, az egyre jelentősebb kvalitásokkal rendelkező konkurenciákkal, hasonszőrű játékokkal szemben mindezek mennyit érnek.



Az égő olaj szaga

Az emberiség irtózatos iramban prédálta fel a nyersanyagkészletit. A kutatók és a tudósok számításai szerint, ha a jelenlegi ütemben a halad a nyersolaj kitermelése, csak az elkövetkező tíz-tizenöt évben élvezhetjük a robbanómotorok áldásos adományait. Miután megerősítést nyert ez az elképesztő jelentőségű információ, a legnagyobb gazdasági hatalmak döntöttek. Nincs más lehetőség (hiszen az alternatív energiaforrások hatásfoka messze elmarad a kívánatostól): a világ legnagyobb kőolajmezőinek, a Közel-Kelet térségeinek teljes körű felügyelete szükséges. Így döntött az Amerikai Egyesült Államok, a még mindig jelentős befolyással bíró Oroszország, és a személyesen is igencsak érintett Irak, a térség legveszélyesebb, katonai berendezkedésű állama.

2001 novemberében az amerikai csapatok partra szállnak a Perzsa-öbölben, az oroszok hatalmas szárazföldi csapatokat küldenek át Azerbajdzsánon, le délre, az arabok pedig minden eddiginél kegyetlenebb és alattomosabb terroristatámadásokat terveznek...

Az USA: a világ vezető gazdasági és katonai ereje. Ipari szférája hatalmas, csakúgy, mint pénzügyi helyzete egy komoly, hosszan tartó háborús konfliktus levezénylése nem okozhat gondot számára. A szakképzett és tapasztalt legfelső katonai vezetés irányítása alatt minden akció aprólékosan kidolgozott és átgondolt. Nagy csapat tudós és fejlesztőmérnök várakozik ugrásra készen, minden technológiai problémát meglepő gyorsasággal oldanak meg, nem is szólva felfedezéseikről és találmányaikról. Köszönhetően a gondosan ápolt diplomáciai kapcsolatoknak, és a jól szervezett kémhálózatuknak, minden lehetséges konfliktus helyét jól ismerik, amit a harcokban előnyükre fordíthatnak. A legnagyobb problémájuk a háború levezetése több ezer kilométerre az anyaországtól. Ezért is kapnak hangsúlyozott szerepet a logisztikusok: feladatuk megoldani a szállítás — utánpótlás — mobilitás kérdéskört.

Oroszország: a rendkívül súlyos belpolitikai problémák ellenére Oroszország még mindig katonai nagyhatalomnak számít, emiatt tisztelettel kell közelíteni hozzá. Katonai ereje az elmúlt negyven év során, a hidegháború alatt fejlődött, terebélyesedett óriásivá. Jelenleg nagy mennyiségű, olcsó, de ütőképes katonai gazdasági potenciállal rendelkezik. Több indok alapján is le lehet vonni azt a következtetést, hogy ez az erő magához a NATO haderejéhez mérhető. Ennek ellenére az állandó pénzhiány gátat szab a szükséges fejlesztéseknek és javításoknak. A leállított technológiai kutatások, a növekvő súlyú szervezési problémák a vezetésben befagyasztották a fegyverkezési verseny folytatásának lehetőségét. Nem beszélve most az igencsak jelentős politikai változásokról.

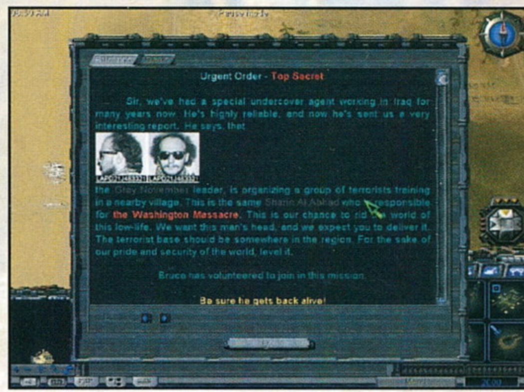
Az orosz gépek egyszerűek, megbízhatóak mind tervezésükben, mind kivitelezésükben. Tervezésük során sem a megmentésük, sem a javításuk nem szerepelt a tervrajzokon. Ezért a kezelőcsapat univerzális képességekkel kell, hogy rendelkezzen, nem csak a működtetés, de a javítás is az ő feladatuk.

Irak: ennek az országnak nincs túl nagy ereje. Részvétele a háborúban csak geográfiai elhelyezkedésének köszönhető. Mind a gyűlölt amerikaiak, mind az úgymond „szövetséges" ruszkik szeretnék fennhatóságuk alatt tartani, hogy távolabbi céljaik során a saját malmukra hajtassák ezzel az országgal a vizet. Még azt a keveset is, ami ott, náluk van. Az iraki hadsereg tulajdonképpen nagy, de teljesen elavult felszereléssel rendelkezik. Minden, amit birtokol, valamilyen korábbi konfliktusaiból zsákmányolt hadianyag. Csak jelentéktelen, kis mennyiségű felszerelése veheti fel a versenyt két ellenfelének nyomasztó fölényével. Az Öbölháborúig ez az ország volt az egyik legnagyobb fegyvervásárló a világon. Mindegy





▲ *Az oroszok meggyőző taktikája az embertelen túlerő*



▲ *Küldetésünk, mentsük meg a főszerkesztőt*



kitől: oroszoktól, németektől, franciáktól, angoloktól, vagy magától az USA-tól — felvásárolt mindent, amivel lőni lehetett. És persze, ha ki bírta fizetni. Mára ez már nincs így, az embargó sújtotta országba csak illegálisan lehet harci eszközt juttatni. Az iraki hadsereg igazi ereje a katonák fanatizmusával magyarázható, és a tiszta gyűlölettel, amit az ellenségeiknek juttatnak. Ráadásul ők helybéliek, a terepet jobban ismerik bárki másnál, ezért is lehetséges számukra a majdnem tökéletesre fejlesztett álcázási technikáik és az olajmezők gyors felkutatása, majd minél gyorsabb kiaknázásuk.



Grafika, kezelhetőség, játszhatóság

Mindhárom oldalt választva két-két kampányt harcolhatunk végig, melyek nagyjából időrendi sorrenden követik egymást. Ez tulajdonképpen azt jelenti, hogy amíg az amcsik első kampányát végig nem harcoltuk, addig a többiek zárva maradnak előttünk. A második számú kampányok is csak akkor érhetőek el, ha a hozzá tartozó előzőt már befejeztük. A játék nem mondható rövidnek, hiszen mindegyik küldetéssorozat öt pályát rejt magában, ami összesen még testvérek között is megvan vagy harminc. Harminc, egymástól alapvetően, stratégiájukban különböző pálya, hiszen nem csak hogy rendkívül változatosak, de minden oldalon állva más és más játékstílust kell bevetni a győzelem érdekében.

Az amerikaiak küldetései a klasszikus RTS játékok „védekezz, míg fel nem építed a bázisodat és irtsd ki az ellenfeleket" stratégiára épül. Lényeges, hogy csapataink javításáért egy különálló szárazföldi egység felelős, lőszeres utánpótlást pedig a helikopterek szállítanak. Általában nagymennyiségű olajmező található a pályákon, melyekből sokat és gyorsan termelhetünk.

Az oroszoknál csavartak egyet a dolgon, a csapat korábbi munkáiból ismert főhadiszállás jelenti az összekötő kapcsot a missziók között. Ez lényegében azt jelenti, hogy egy repülőterekkel is felszerelt, a harcok színhelyétől biztonságos távolban található bázissal indulunk. Itt lehet termelni, javítani, miegymás. Innen indulunk a pályákra, ahol az amcsikhoz képest jóval csekélyebb tartalékokkal rendelkező nyersanyaglelőhelyeket kell felkutatnunk gazdasági stabilitásunk megőrzése érdekében. No és persze kiirtani az ellenfeleket. Egységeink a lőszert itt is légi utánpótlás útján kapják, de külön javítóegységekkel nem törődnünk, a multifunkcionális orosz katonák elvégzik helyettünk a helyrepofozás feladatát. Az egységek viszonylag gyorsan visszakapják elvesztegetett sérülés-pontjaikat, bár a harcok közötti várakozások, amelyek a szűkös anyagi források miatt igencsak ajánlottak, egyértelműen lassabbá teszik a játékmenetet.

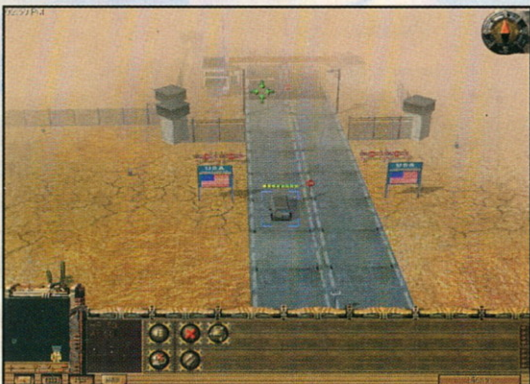
Irak: a legtöbb újdonságot adó pályák ezek. Sajnos a jelenlegi háborús helyzet miatt nem biztos, hogy túl nagy sikert arat a játékosok körében az, hogy terroristákkal játszhatunk. Méghozzá a legkeményebben kell odamondogatnunk az első iraki kampány során a disznózabálóknak, ahogy ezek az iszlám fundamentálisok nevezik az amcsikat. Nincs bázisépítés, egységek gyártása, a nyersanyag kitermelése, csak a kőkemény terrorizmus. Finoman fogalmazok, amikor azt mondom: a Reality Pump fejlesztőcsapata csuklórohamokban szenvedhet manapság, tekintve, mennyien szidhatják felmenőiket. Kötve hiszem, hogy manapság egy olyan játék befutó lehet Amerikában, melyben először ki kell szabadítani egy terrorszervezet vezetőjét, majd betörve egy denveri katonai bázisra, atomrakétát kell kilőni Washingtonra. Ami el is pusztul...

A '73-as olajválság

A hatnapos háború során 1967-ben az irigykedő Egyiptom és Szíria megtámadja Izraelt. Az akció rosszul sül el: a támadók visszavonulása kényszerülnek, sőt sajt területeket is veszítenek. Hat évvel később, hét arab olajtermelő ország bojkottal fenyegeti meg az Izrael-barát Egyesült Államokat és Hollandiát, ha Izrael nem húzódik vissza a megszállt területekről. Ezt november ötödikén döntés követte, huszonöt százalékkal csökkentették a termelést. Amellett, hogy az OPEC-országok csökkentették a termelés volumenét, a fogyasztó országokat áremelés is sújtotta: az olaj hordónkénti ára (egy hordó = százötvenhat liter) hetven százalékkal emelkedett. December huszonnegyedikén Irak kivételével a többi termelő ország még egyszer áremelést vitt véghez, ezúttal több mint a kétszeresére növelték az egy hordóért kifizetendő összeget.

A nyugati fogyasztó országok közlekedési tilalmakkal és sebességkorlátozással próbáltak úrrá lenni a helyzeten. A korlátozás különösen súlyosan érintette az NSZK-t, aki készleteinek háromnegyed részét az araboktól szerezte be. Nagy-Britanniában gazdasági válság tört ki, be kellett vezetni a háromnapos munkahetet. Az USÁ-ban átfogó takarékossági programot vezettek be.

A Nyugat lassan kezdi felismerni, hogy az olajsokk után az olcsó nyersanyagok kora végleg lejárt. A helyzet elmérgesedésétől tartva átgondolják az egész helyzetet. A kőolaj arányát más energiahordozók javára korlátozni kívánják. A szén és a földgáz mellett egyre nagyobb szerepet kap a magenergia.



▲ *Jó napot, anthraxot hoztam*



▲ *Ez az igazi olajszőkítés*





A játék az Earth 2150 kiváló motorjának továbbfejlesztett változata, teljes 3D-ben pompázik, méghozzá megdöbbentően alacsony gépigény szükségeltetésével. Nem elég az, hogy a táj rombolható, dinamikusan változik, nappalok és éjszakák váltják egymást (éjszaka például az autók fényei felkapcsolódnak), az egységeken látványos sérüléseket okoznak a becsapódó lövedékek, de a legnagyobb csaták közepén is, ha van rá igényünk, könnyen és gyorsan forgathatjuk a kamerát. A zoom mértéke minden igényt kielégítő, a nézet pedig kiválóan irányítható az egéren keresztül: a bal, vagy mindkét gomb lenyomásával bármelyik nézetet zavar nélkül elővarázsolhatjuk.

A játék irányítása nem csak ebből a szempontból szuper, de az építkezést, és a közvetlen harcot kontrolláló panelek is egyértelműek. Mindez persze túl szép és jó, hogy igaz legyen — itt sincs azért minden rendben. Az egységek haladási útvonaláért felelős programkód mintha avatatlan kezekbe került volna. Nem egyszerűen zavaró, ahogy az egységek csellengnek, annál több; az én megjegyzéseim is sűrű csuklásokra késztették a fejlesztőket: A és B pont között ők beköszönnek C-ben lakó cimborájukhoz, megkerülik D-t, és ha a közelben lenne E, oda is kirándulást tennének, mielőtt hajlandóak lennének B-be térni. Azt hiszem pályafutásom során itt találkoztam a probléma leggyengébb „megoldásával". Igaz hogy háromféle mozgási lehetőséget állíthatunk be, a korzózáson kívül az ellenfelek levadászásán át a „maradj a helyeden" lehetőségig, de még az utóbbit választva is nehezemre esett kordában tartani őket.

A játékmenettel sem minden kielégítő. A bázisépítésre szánt idő néha unalmas, és hosszúra nyúlik, tíz-tizenöt perc az, amit sokszor tétlenséggel kell eltöltenünk. Ha egy termelőképtelen bázissal a hátunk mögött kezdünk elhamarkodott akciókba... a következményekért nem felel semelyik biztosító☺

A mesterséges „értelemtől" (ahogyan mostanság a mozifilmcím magyarítók bedobták a köztudatba) sem estem hanyatt. Szeretem a fair játékot, amikor a gép a játékossal együtt kezdi kiépíteni a bázisát. Itt sok pályán nagymennyiségben felhalmozott tüzérségi állások nehezítik előrejutásunkat, elpusztításuk nem taktika, csak idő kérdése, de az egységek izgatása sem erőssége ennek az értelemnek. Történetesen az egyik pályán olajmezőimet szisztematikusan észak-nyugat felől támadta nyolc-tíz könnyűfegyverzetű helikopter. Én a nagy eszemmel odaállítottam támadási útvonalukba pár kis tűzerővel rendelkező, a levegőbe azért lőni képes egységet, majd hagytam, hadd történjen, aminek történnie kell... Mire befejeztem a pályát, legalább ötven, de inkább hatvan helikopterétől szabadítottam meg a szerencsétlent, hiszen azok belerepültek a légvédelmi tűzben: mindenáron az olajmezőket akarták elpusztítani.

Meddig elég még?

A World War 3 Black Gold szerint kőolajkészleteink kimerülnek kevesebb, mint két évtized alatt. Mi a valóság? A témával az olajválság után kezdtek el komolyabban foglalkozni, és a hetvenes évek közepén Készült első felmérések ténylegesen, meglehetősen pesszimistán az új évezred második, harmadik évtized környékére datálták a kőolajkészletek végső kimerülését, de nem adtak a földgáznak sem sok előnyt. Azóta számtalanszor felmerült már e kérdés, és a lehető legkülönbözőbb válaszok fogalmazódtak meg. Egyesek szerint még akkor is évszázadokra elegendő olajunk van, ha a tengerek alatti lelőhelyeket nem is vesszük figyelembe.

A legújabb felmérések szerint még nagyjából száz évre elegendőek a tartalékok, de ha a homok és palarétegekből is sikerül új, még kifejlesztésre váró technológiák segítségével kinyerni az olajat, újabb száz év haladékot kapunk. Valamennyi fosszilis tüzelőanyag felhasználása kockázattal jár, mert a felszabaduló szén-dioxid a légkörbe jut. E lassan bomló gáz üvegházhatást idéz elő, ma már nem kérdéses hogy a globális, az egész Földre kiható éghajlatváltozások első jelei megmutatkoznak...

De mi lesz, ha tényleg elfogy az olaj? Cinikusabb embertársaink meggyőződése szerint az alternatív, nagy teljesítményű energiaforrások technológiája már évtizedek óta léteznek, de minden ilyen felfedezést a mérhetetlen hatalommal és befolyással bíró olajvállalatok páncélszekrényeiben nyugszanak a tervrajzok. Ha ez az üzletág kezd kifulladni, a tornyok már csak iszapot szívnak a fekete arany helyett, akkor és csak akkor jön el az energiagazdaság paradigmaváltása...



▲ *Rendőrsült rendel!*

Konklúzió

De legyen elég a fikázásból: a WW3 egy igényesen kivitelezett szórakoztató játék. Rengeteg fajta és féle egység áll rendelkezésünkre, a technológiák kifejlesztésével változatos összetételű regimentet vonultathatunk fel. A missziók néhol szórakoztatóak és meglepőek... A zene isteni, bár minden része lopott, a végeredményt imádtam. A grafikáról, és a játék motorjáról már áradoztam. Hamarosan megjelenik a program magyarított verziója is, amelyért a már nevével is garanciát jelentő Digital Realityt felel. Mit is mondhatnék még, ha nem lenne a S.W.I.N.E., még labdába is rúghatna. Ez azért egy kicsit erős?☺

Balage



www.world-war3.com

JoWood / Reality Pump
P700 (P300), 128 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	9

✓ - alacsony gépigény
- jó játszhatósági ráta
- látványos

✗ - önállósodó egységek
- terroristatámadásokat szimulálni mostanság?

87

REAL WAR

Minden nap háború

Az USA különítmény parancsnoka hajnalban kapta a felderítőktől a jelentést. A tengeren három romboló áll készenlétben, a szárazföldi csapatok tüzérséggel megerősítve csak a bevetési parancsra várnak a dzsungelben, és a bázis körül felállított őrség felvette a parancsban kiadott pozícióját. Ahogy azonban a nap korongja előbukkant a látóhatár pereme alól, hatalmas robbanások robaja hallatszott a tenger felől, és az öbölben horgonyzó rombolók szinte egyszerre váltak hatalmas tűzgolyóvá. Ez volt a jel a dzsungel mélyén lapuló terroristáknak, hogy megkezdjék az átfogó támadást a tengerparti faluban táborozó amerikai csapatok ellen. Úgy látszik azonban, a terroristák felderítői nem végeztek túl jó munkát, mert nem számítottak az erősítésül küldött szárazföldiekre, így az oldalról érkező ellentámadás olyan meglepetésként érte őket, hogy teljesen összezavarodtak, és összevissza kezdtek lövöldözni. A parancsnok kiadta az utasítást az ellentámadásra, és ezzel megkezdődött a már szétzilált sorokban esztelenül lövöldöző ILA csapatok üldözése. Néhány óra alatt sikerült a kijelölt partszakaszt teljesen megtisztítani, felszámolni minden ellenállást — de a terroristák bázisát nem sikerült megtalálni. Folytatódik hát a hajsza tovább, míg kézre nem kerül a magukat Független Felszabadító Hadseregnek (Independent Liberation Army) nevező terrorista csapatok vezére, és míg minden táboruk porig nem ég...

Mindez nem egy háborús kalandfilm, vagy egy híradó részlete, hanem a Rival Interactive legújabb fejlesztésű RTS játékának a kezdete. A valós idejű stratégiai játékok kedvelőinek egy szavuk sem lehet, hiszen továbbra is ez az a stílus, amiből a legtöbb változat megjelenik. A recept most is — mint mindig — ugyanaz. Végy két csapatot, akik egymás eltiprásán fáradoznak, legyen minél többféle fegyver a kezükben, a gyárak ontsák magukból a nyersanyag mennyiségének függvényében a harcba küldhető egységeket.

A változatosság kedvéért most az USA hadserege, és az ILA névre keresztelt társaság harcol egymás ellen, tizenkét lineáris szálon futó küldetésen át (a történet mindkét oldalt választva végig játszható). A „Campaign" módban tulajdonképpen egy hadjárat főparancsnoka vagyunk, amelyben az egymást követő pályák eseményei szinte egymásra épülnek. Minden részben kapunk valamilyen speciális célt, amit sokszor még ráadásul időre is kell leküzdeni. Ahogy bonyolódnak az események úgy lesz egyre többféle egység bevethető, és úgy lesz egyre keményebb az ellenség is, sőt pályánként változik a stratégia, amit alkalmazni kell, különben biztos a gyors vereség. Itt a játék erőssége nem állítható, mivel a küldetésenként lesz a dolgunk egyre nehezebb. A felvonultatott fegyverarzenál érdekessége az, hogy nincsenek csodafegyverek, szinte leküzdhetetlen védelmi rendszerek, áthatolhatatlan betonfalak, műholdról érkező lézercsapások, és nincs szükség mindenféle gyárra, ami a környéken termelődő csodaanyagból állítja elő az egységek és az épületek gyártásához szükséges nyersanyagot. (A tábor köré például csak homokzsákokból emelhetünk valamilyen hevenyészett védelmet, és bunkert telepíthetünk, ami legfeljebb arra elegendő, hogy a rohamozó ellenség néhány lövés erejéig ezekkel is foglalkozzon.) Induláskor egyetlen főhadiszállás, és némi nyersanyagkészlet áll a rendelkezésünkre. Ebből kell építeni először egy „Supply Depot"-ot, ahová helikopterrel szállítják az utánpótlást rendszeres időközönként, és telepíteni egy aggregátort, ami ellátja árammal az épülő bázist. Természetesen a különféle egységeket itt is a megfelelő építményben állíthatjuk elő, de csupa olyan járművet, illetve eszközt, ami a napjaink valóságos fegyverarzenáljában is megtalálható. A két oldalon felvonul itt a NATO és az orosz gyártmányú eszközök szinte teljes arzenálja, így a gyalogságon kívül több mint hetven fajta harceszközzel találkozunk, a szárazföldi csapatok járműveitől a haditengerészet csatahajóin, tengeralattjáróin és repülőin át, a légierő különféle helikopterein és vadászgépein bombázóin keresztül.

A játékba be van építve valamilyen szintű technológiai fejlődés is, mert bizonyos harceszközök legyártásának a feltétele egy-egy speciális építmény megléte, de korántsem olyan bonyolult ez a rendszer, mint például egy sci-fi beütésű RTS-ben, hiszen itt nincs semmilyen kutatás, vagy technológia ellopás, csupán elegendő utánpótlásra, és megfelelő méretű bázisra van szükség a fejlődéshez. Induláskor még nincs se harckocsi, se anyahajó, nem építhetünk rakéta silót, meg „Ranger" kiképző bázist, ráadásul az egy szállítmánnyal érkező utánpótlás is csekélyke. Megfelelő mennyiségű készlet felhalmozása, és néhány speciális parancsnokság telepítése után viszont már növelhetjük a raktár méretét, így egyszerre akár négyszer annyi anyagot hoznak, és a továbbfejlesztett „Vehicle Yard"-on vagy „Sea Yard"-on már a teljes arzenál legyártható. A felhúzható építmények, és az egyszerre legyártható eszközök száma



▲ Valaki nyitva hagyta a gázcsapot?

A több évtizedes katonai múlttal rendelkező Jim Omert, Real War projectvezetőt a következő kérdéssel leptük meg: jelen idő szerint létezik-e véglegesen pontos, életszerű alapokon nyugvó háborús szimuláció számítógépes platformra?

„Nem létezik. Gondoljunk csak bele, mi módon viselték háborút Irak ellen az Egyesült Államok és szövetségesei. Ötven mérföldes távolságról kilőtt rakétákkal. Mindez azt jelentené, hogy a játékosnak ötven mérföldnyire kéne megközelítenie a célpontot, majd onnan indítani útjára a rakétát. Ennek szimulálására monumentális játékvilágot, s pontos időskálát kellene létrehozni. A ma piacán fellelhető, valós idejű stratégiák megközelítése ettől borzasztó messze van. A modern kori hadviselés ezzel együtt is a létező legkisebb kockázattal, szövetséges áldozatokkal járó műveletekre támaszkodik — azaz, a heroizmus, a látványosság, avagy a harci virtus kedvéért egyetlen parancsnok sem fog gyalogos egységeket bevetni olyan területen, mely felett a vele szövetséges érdekek nem élveznek légifölényt. Általánosságban elmondható, hogy a ma piacán kínált RTS-ek — beleeértve a legnagyobb címeket is, mint a Command&Conquer, avagy a Conflict Zone — vajmi kevés párhuzamot mutatnak az életszerű alapokon nyugvó, modern kori hadviselés szabályszerűségeivel. A Real War ezt az állapotot próbálja orvosolni. Bízunk benne, hogy még a piac diktálta, évek során kialakult RTS elvárások szerelmesei is fogékonyak lesznek a Real War jóval komolyabb, s nyugodtan mondhatom: jóval életszerűbb szisztémájára."
Ahhh. Máris fogékony vagyok, Mr. Omer.



▲ Szalonnát is sütünk?







A Real War fejlesztőjeként is ismert, Rivalhoz közeli OC Incorporated 1997-ben kapja a felkérést, egyenesen az Egyesült Államok haderejének vezetésétől: alkossanak meg egy, összetett hadműveleteket s katonai beavatkozásokat modellező számítógépes programot, mely segítségével a haderőállomány szimulált éles helyzeteken keresztül gyakorlatozhat. A program alapvető célja az úgynevezett Joint Doctrine műveletek életszerű modellezése, melyek a haderő összes szinteződésének — gyalogság, haditengerészet, légierő — hatékony koordinációjára, összehangoltságára irányulnak. Egy éves fejlesztői munkálatokat követően az OCI átadja a JFE — Joint Force Employment — névre keresztelt projectet az Egyesült Államok haderejének, melyet katonai körökben napjainkban is használnak mind a kiképzés alatt álló, mind a már aktív Amerikai katonák. A szórakoztató informatika élénk érdeklődést mutat a project tematikája iránt, így rövid időn belül megszületik a megállapodás: a Rival belekezd a már lefektetett alapok grafikus prezentációjának kicsinosításába, melyeket évekkel később Real War címen tár a fogyasztók elé.



▲ *Főnök ezt én akartam!*

azért némileg korlátozott, mert például „Supply Depot" maximum három lehet, „Vehicle Yard" legfeljebb kettő, és a legtöbb eszközből tíz-tizenötnél nem lehet több egy időben, sőt Anyahajónk csak egy lehet.

A „Skirmish" vagy a „Multiplayer" módot választva tizenhárom előre elkészített pályán mérhetjük össze tudásunkat a géppel, vagy legfeljebb három ellenféllel helyi hálózatban, vagy az Interneten keresztül. Ezekben a módokban már nincs semmilyen küldetés, a cél mindig a teljes győzelem az ellenség felett. Itt már állítható a játék erőssége, és a hálózat sebességétől függően a képernyőn maximálisan megjelenő egységek száma is (Modem; DSL; LAN), valamint egy csomó dolog ki-be kapcsolható, így például az utánpótlás, a speciális egységek, a csapásmérő rakéták, az aknatelepítés, és beállítható az egy szállítmánnyal érkező utánpótlás mennyisége akár ötszörösre is.

A játék irányítása, az ilyen stílusú játékokban már megszokott módon az egérrel, néhány gyorsbillentyűvel, és egy vezérlőpanellal történik. Itt az egyedüli újdonság az, hogy a kijelölt egységnek a célt nem csak a terepen lehet kiválasztani, hanem egy kapcsoló átváltásával, vagy az „S" betű megnyomására a vezérlőpanelen egy ablakban megjelenik a számára elérhető összes cél képe. A kijelölt cél megsemmisítése után, a légi csapatok visszatérnek a bázisra, a földi és vízi egységek viszont megállnak az újabb parancsig, hacsak a közvetlen közelükben nem észlelnek valami harcot, mert abba bekapcsolódnak. Sajnos ez csak akkor igaz, ha már átestek a tűzkeresztségen, ugyanis az újoncok mesterséges intelligenciája egyenlő a nullával. Egy felsorakozott alakzaton simán átsétál az ellenség, és addig, amíg el nem kezdenek lőni valamire, tudomást sem vesznek arról, hogy ellenség van a láthatáron. A harcedzett egységeket úgy lehet megkülönböztetni, hogy azok kijelölésekor a fölöttük látható csillag színe először kék, majd sárga lesz, a tapasztaltságuktól függően. Őket már bátran magukra lehet hagyni, mert a látóhatáruk sokkal nagyobb, és messziről kiszúrják a közeledő ellenséget, és rendre le is rohanják, teljesen önállóan, ráadásul pontosabban és messzebbre is lőnek.

A játék grafikája az, ami talán kicsit kiemeli a többi hasonló közül, bár ennek is megvan az ára, ugyanis a minimálisan ajánlott videokártyával elég rendesen be tud szaggatni (nekem a GF2 MX-400 kártyámmal is szaggatott 900-as procival, meg 256 MB RAM-al). A grafikai motort leginkább az AOE sorozatban megszokotthoz hasonlíthatom. Az egységek, és a táj rendkívül aprólékosan és szépen vannak megrajzolva. A hóban látszanak a kerék és a lábnyomok, kis füstfelhő csap ki lövéskor a harckocsik ágyújából, a repülőknek árnyéka van a földön, a lerombolt civil épületek látványától meg egyenesen tátva maradt a szám. Harc közben a mellé csapódó lövedékek felverik a földet, a becsapódók pedig kis darabokat forgácsolnak le arról, amit eltaláltak. A megsemmisülő katonai építmények hatalmas tűz és füstfelhő kíséretében lesznek az enyészeté, a felrobbanó járművek pedig még a levegőbe is felemelkednek, mielőtt ezer darabra szakadnak. A nézőpont ugyan fix izommetrikus, ezért forgatni nem lehet, de zoomolni igen, bár sok értelme nincs, hiszen nagyításban nem lehet átlátni a harcteret. A játék beállításainál a felbontás három lépésben állítható (640x480; 800X600; 1024x768), ki-be kapcsolható a 3D gyorsítás, az árnyékok, a kerék és lábnyomok, a háttér hangok, és a „Fog of war", ami ha be van kapcsolva, a felderített területre kis idő múlva rendre visszatelepszik, hacsak ott nem hagyunk egy kisebb csapatot, vagy akár egy katonát.



▲ *Mi van skacok? Orrnehéz a hajótok?*

A hangokról tulajdonképpen se jót, se rosszat nem mondhatok. Van egy hamar megunható (szerencsére kikapcsolható) háttérzene, a járműveknek és minden történésnek van valamilyen nagyjából élethű hangja, az egységek szóban nyugtázzák a kapott parancsot, sőt: a repülő egységek, ha megsérülnek, „mayday, mayday" kiáltással jeleznek.

Összességében elmondhatom, hogy mint minden RTS-nek, ennek is megvan a maga sajátos hangulata a hibái ellenére. Sajnos a már kész játékban van egy súlyos hiba, ugyanis az ILA oldalt választva a küldetések végén nem tölti be a következő pályát, hanem kilép. Erre megjelent ugyan egy javítás, ami a játék hivatalos oldaláról letölthető (www.real-war.com), de ha ezt valaki a már elkezdett játékra telepíti fel, akkor teljesen elölről kell kezdeni, ugyanis a mentéseket folytatva most már mindkét oldalon kilép a küldetések megnyerése után. A másik legnagyobb hiba az iszonyú sok és lassú töltögetés a játék elején, és menet közben, például mentéskor. Ettől eltekintve egy átlagosnak mondható próbálkozás az RTS-ek világában — ami kiemeli a többi közül, az a valósághű fegyverarzenál használata, és a részletes, bár nagyon erőforrás igényes grafika.

Clemi

www.real-war.com

Simon & Schuster Interactive / Rival Interactive
PIII 500 (PII 266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	6
ZENE-HANG	7

✓ -sajátos hangulat, -pergő események -valóságos fegyverek

✗ -szép, de lassú grafika -iszonyú lassú betöltődés

70

PATRICIAN2



És... nekem ebből mennyi a hasznom...?

Patrícius: „(fn) tört a középkori városok vagyonos kereskedői; előkelő polgárok”

Történt pedig, mikoron észak vizeit kereskedelmi hajóutak szelték keresztül, megélhetést és megbecsülést biztosítva ezzel a — jobbára — tisztességes, jó üzleti érzékkel megáldott ifjú kalandoroknak. Ekkoriban jött létre a híres Hanza kereskedelmi szövetség, melynek három legfőbb városa: Hamburg, Bréma, és Lübeck. Nem csoda hát, ha — érdekvédelmi szervezet lévén — a legfőbb, minden más lehetőséget elnyomó, ám a kereskedelmet igencsak fellendítő 'uralkodónak' tekinthetőek a Balti és Északi tengerek mellékén; s talán az sem vált ki különösebb megdöbbenést az emberből, hogy az előbb említett próbálkozóknak sincs sok esélyük a boldogulásra, ha nem bírják a szövetség támogatását, vagy nem tagjai annak. Mi, egyszeri játékosok ekkor csöppenünk bele az életbe, fiatalon, erőtől és energiától duzzadóan — oldalunkon egy hajóval, telve ambícióval és reményekkel.

A Patrician 2, mint az sejthető, egy 'kereskedelmi szimulátor', ám összetettsége miatt egészen különleges. Mert itt nem csupán a különböző áruk értékeivel való kombinálás adott, de sok más is, úgymint: tengeri csaták, politikai intrikák, és persze a vetélytársaink minél előbbi lekörözése. A játékban pedig minden — ahogyan az a való életben is van — a pénztől függ. Tehát a cél: minél több aranytallér, és ezáltal minél nagyobb hatalom elérése.

Az alkotók — igen helyesen — megfelelő mértékű hangsúlyt fektettek mind a történelmi hűségére, mind pedig az árak és az egyes termékek előfordulási helyeinek gyakorlati hitelességére. Franciaországban például nak okáért bor-szőlőt nemesítenek; találkozhatunk ezt feldolgozó létesítményekkel is bőven.

Csapjunk a habok közé!

Egy kicsikét az irányításról. A Patrician 2, mint ahogyan általában ebben a stílusban megszokhattuk, teljes mértékben egérrel irányítandó. Bal-, és jobbklikk a menüpontokra, vagy az egyes objektumokra (házak, hajók), ennyi az egész. A legfelső sorban általában tájékoztató jellegű pontok vannak, néhány esetben — mint például hajóink összességének részletes listája — nagyon hasznosak lehetnek. Itt tekinthető meg az aktuális dátum, valamint kasszánk értékes tartalma is. Jobb oldalt található egy kis térkép, amely városban az adott város térképét mutatja, ugye. Ellenben a mellette lévő nyilacskával átváltoztathatjuk a tengeri térkép kicsinyített formájára — mondjuk, erre nekem nem sok szükségem volt... A térkép alatt van két ikonsor, ezekből egyelőre csupán a felső látszódik, ez ugyanis állandó. Az alsó ikonsor mindig dinamikusan változik, attól függően, milyen objektum van kijelölve épp. Lássuk hát, mit kínál nekünk eme részlet! Az első a teljes hajólistánkat mutatja meg. Mellette egy naptár-ikon található; ez az idő gyors előrepörgetésére szolgál — jelentőségéről később. A harmadikkal az üzeneteinket tekinthetjük meg, kategóriákra bontva; vonalzó és kalapács az építmények menüjét hozza elérhető közelségbe. Következik egy várkapu, mellyel elhagyhatjuk a várost — így egy csapásra kikerülünk a tengerek térképére. A fogaskerekek pedig a technikai opciók beállításaihoz vezetnek. Az ikonsorok alatt található mező ugyancsak változó tartalommal telhet meg, éppen aktivizált objektumunktól függően. Van, hogy információt nyújt nekünk, máskor interaktív menüket rejt... Elérkeztünk a legnagyobb ablakhoz, amely maga a játéktér. Erről kicsit bővebben.

A program három fő játékteret alkalmaz: legelsőként a városi változattal ismerkedünk meg; itt kezdünk. Minthogy single-player módban (is) alkalmunk nyílik szülővárosunk kiválasztására, ez mindenkinek más és más lehet, de a legelemibb és legszükségesebb épületek minden városban megtalálhatóak, így neki is kezdek a magyarázkodásba. Választott otthonunkban járunk — default esetben ez Lübeck —; egyetlen hajónk éppen a kikötőben várakozik. Városkánk számunkra legfontosabb épülete saját főhadiszállásunk, az úgynevezett trading office. Egy városra értelemszerűen egy ilyen jut. Kereskedelmi iroda lévén egy jólnevelt patrícius itt tartja nyilván elérhető készleteit, itt rendszerezi tevékenységét. Ilyen irodákat előbb-utóbb érdemes minél több városban felépíteni, ugyanis ez az alapfeltétele annak, hogy felesleges hajóút nélkül megtudjuk, mi mennyiért kapható az adott helyen, valamint további épületek is csak trading office jelenlétében építhetők. Ehhez kapcsolódóan találhatunk minden egyes kikötőben raktárakat, melyek elsősorban a hajóinkkal való kereskedést bonyolítják le. Más szavakkal: velük lehet megnyitni a kereskedelmi ablakot, ahol pénzünket értékes termékekre cserélhetjük, s fordítva. Ahhoz, hogy egyenest a hajóra rakodjunk, az adott vitorlást kell először kiválasztanunk, s aztán a raktárat; egyéb esetben irodánkban halmozódik fel a megvásárolt — teszem azt — sör. Ha körülnézünk, láthatjuk, hogy eléggé sok minden vár még felfedezésre ezen a téren... A további, általunk is létrehozható épületek kategóriákra bontva találhatóak meg. Középületek (kórház, kút), nyersanyagok kitermelésére szakosodott helyek (többnyire farmok, halászkunyhó) és a feldolgozó-üzemek (kovácsműhely). A városokban fellelhető további épületek ugyancsak igen hasznosnak bizonyulnak. Külön irodában foglalnak helyet vetélytársaink, ahol minden apró-cseprő információt megkaphatunk róluk. Elengedhetetlen a piactér, ahol leginkább ünnepségekkel fokozhatjuk a lakosok hangulatát — no meg saját népszerűségünket. Itt található a szobor, melynél információt kaphatunk a város által termelt árukról. Ha már város van, akkor városháza is van; itt elsősorban politikai karrierünket építhetjük, valamint néha a város is elláthat minket munkával. Továbbá hasznos még a partokon található

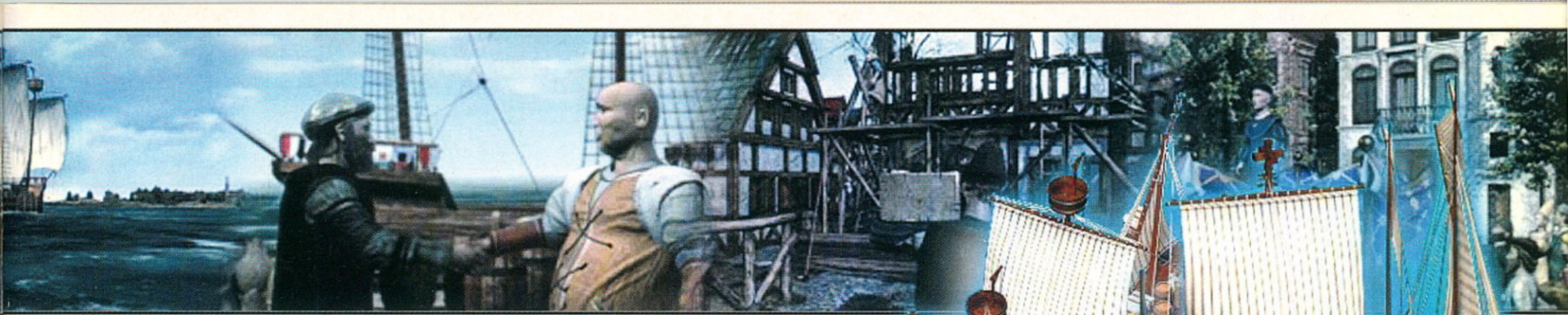
A múlt hónap derekán keltezett Trade Empires szinte azonnali konkurensre lelt a Patrician II személyében. Említett program főbb hiányosságai között a többjátékos mód teljes körű mellőzését, illetve tucatnyi történelmi pontatlanságot neveztünk meg. A Patrician II, jóllehet csupán egyetlen korszak modellezésén szorgoskodik, annak megvalósítása kétségtelenül túlmutat a Trade Empires történelmi precizitásán, míg üdvözlendően, itt már a többjátékos mód lehetősége is adott. Az egyes történelmi korszakok városállamainak, birodalmainak gazdasági életét szimuláló darabok iránt a jelek szerint komoly érdeklődés mutatkozik fogyasztói részről, s ha a tendencia az eddigieknek megfelelően alakul — a jövőben még kiforrottabb művekre számíthatunk a tárgykörben. Konklúzió: hurrá!



▲ *Új kínai piac nyílt az Újpesti rakparton*



▲ *Nézd ezt a marhát, bundában szedi a málnát!*





▲ *Akcióban a fehér maffia*

hajó-javító üzem is; természetesen itt nemcsak reparálhatjuk, de új taggal is bővíthetjük tekintélyes flottánkat. Nem szóltam még a kocsmákról, ahol legénységünket egészíthetjük ki, de találkozhatunk informátorokkal és utazókkal éppúgy, mint felbérelhető kalózvezérekkel. Mivel a középkorban hatalmas befolyásoló erővel büszkélkedhetett a keresztény vallás, nem árt betérnünk néhanapján a templomokba, hol esti imádságunk, hol néminemű adományozó kedvünk miatt. Majd' elfelejtettem: a fürdők! Megfelelő reputációnk érdekében érdemes ide néha ellátogatni; különösen, hogy találkozhatunk megvesztegethető és befolyásos emberkékkel...

Most pedig lépjünk ki a városból! Az Északi és Balti tengerek térképét láthatjuk magunk előtt, rajta bejelölve minden nagyobb, és elérhető kikötőváros. Sajátunk kék színű pöttyével elüt a többi piros korongtól, utóbbiakat nem tudjuk közvetlenül elérni, csupán hosszú és költséges hajóúttal. Ezek azok a városok, ahol még nincs saját irodánk, de sok terméket — főleg a játék elején — csak innen tudunk beszerezni. Ha az adott városban sikerül felhúznunk egy saját kirendeltséget, a piros pötty közepén megjelenik egy kék is; a jobb felismerhetőség érdekében. Minden városnál fel van tüntetve egy apró ikon, hogy adott pillanatban mire van a legnagyobb szükségük. Hajónk is látszik; ha például kikötőben rostokol, ugyancsak a város mellett jelzi a gép, sőt, innen akár ki is tudjuk választani. Válasszuk! Miután jobb oldalt megjelentek hajónk statisztikái, máris horgonyt fel! Jobbklikk egy másik városra, és indulunk! Most érkezett el a pillanat, hogy jobban megnézzük a naptár-ikont Határa az idő elkezd gyorsabban telni, így hamar átugorhatjuk az unalmas hajóutat, még tengeribetegségtől sem kell tartanunk! Az idő gyorsasága abban a pillanatban visszaáll eredeti nyomvonalába, amint történik valamilyen fontos esemény; többnyire mikor megérkezünk az áhított kikötőbe. Ekkor már beléphetünk a városba, intézhetjük rendkívül fontos tranzakcióinkat.

Harmadik játékterünk abban az esetben merészkedik elő, ha valamilyen harcba keveredünk a nyílt tengeren. Általában minket támadnak meg, de nem kizárt ennek ellenkezője (egy-egy ellenfelünk khm... figyelmeztetése) sem; biztos, ami biztos, jó előre érdemes felkészülni hasonló esetekre. A csata természetesen valós időben zajlik, a jelenlegi trendnek megfelelően. Választhatunk automatikus harcot is, de én, mint vérbeli felhasználó, nem rettentem meg egy kis duhajtól; alaposan megkaptam a magamét egy túlerőben lévő kalózhajótól... Mert kalózok biza' vannak, méghozzá sokan!

Nem beszélek sokat a hajózásról, annak ellenére, hogy erre épül maga a játék: hajózni kell — ám könnyű belejönni. A különböző hajótípusok természetesen eltérnek kinézetükben és tulajdonságaikban, mégis, minddel ugyanazt kell csinálni. Több vitorlásból kialakíthatunk egy flottát, mellyel szervezettségre, és talán nagyobb biztonságra tehetünk szert; de hajóinkkal nekiállhatunk felfedezni a zord óceánt is; kétségtelen, minderre van lehetőség.



▲ *Ködös, de nem Albion*

A mérleg nyelve

Nem ecsetelnék taktikákat, vagy biztos tippeket, mert nincsenek, ráadásul gyakorlatilag mindig csak egyvalami a dolgunk: pénzt keresni. Sok-sok pénzt. A játékból ugyan többféleképpen kerülhetünk ki győztesen, de én maradok szkeptikusnak: ha nincs miből politikai hatalmat szerezni, akkor nincs miből lesöpörni a rivális karaktereket sem. Ráteszek még egy lapáttal: az a véleményem, ebben a játékban nem engedhetjük meg magunknak, hogy csupán egyvalamivel foglalkozzunk; mindennel kell.

Grafika dolgában is hadilábon állok, ugyanis bár megfelelően kidolgozott, minden nagyon szép és jó, mostanában szakajtónyi hasonlóan igényes prezentálású stratégiával találkozhatunk. Semmi kolosszális újítás, semmi felesleges csicsa, egyszerű, becsületes iparosmunka. Minden kötekedésem ellenére mégis tetszik; a városok, sőt, a tengerek is élnek: hullámok csapdosnak, az emberek élik mindennapjaikat, az állatok is egész jól kiegészítik a látványt. A terep gyönyörű és hangulatos, ráadásul hely-specifikus. Angliában tömörülnek a monolitok, Norvégiában ködös a táj.

Kezelhetőség szempontjából is sokat javult az előző részhez képest, most legalább tudni, hol és mit lehet elérni. Az összevisszaság és kuszaság azonban még mindig jellemző; hol itt, hol másutt nyílik meg az adott információ, avagy interakt. Nem reménytelen a dolog, de ezt azért el is vártuk, tekintve az időközben eltelt évtizedet. A hanghatások és aláfestő zenék is a helyükön vannak, illenek a stílushoz; egyetlen hátrány talán az mp3-tömörítés.

Ami engem megfogott, az anyag hangulata. Nálam kritikusabb embert talán lámpával sem találni, mégis nyugodtan merem ajánlani minden érdeklődőnek — persze a személyes próba után —, a 'kereskedelmi szimulációk' megszállottai számára pedig egyenesen kötelező darab. Gratula, Ascaron, sikerült!

dracoo

Meghatározás: A Patrician II valós idejű kereskedelmi szimuláció, mely az ábrázolt konstrukciós elemek mellett az 1300-as években aktív, London-Novgorod között bonyolódó kereskedelmet is modellezi. A játékos egyszeri, kisebb alaptőkével rendelkező, középkori városlakóként kezdi pályafutását, míg célja egy, a környező országokra is kiterjedő kereskedelmi hálózat kiépítése, mielőbbi felvirágoztatása. Ennek lehetőségét megteremtendő, a játékos igyekszik megnyerni a környékbeliek bizalmát a kezdeti manőverekből befolyt profit egy részének elkülönítésével, melyet aztán városfejlesztésre, hatékonyabb városvédelemre, s így önmaga reputációjának javára is fordít.

www.ascaron.com

Strategy First / Ascaron Software
PII 450 (P233), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	8

✓ - minden komolyabb elvárásnak megfelel

✗ - semmi újdonság - semmi igazán kiemelkedő

87



MONOPOLY TYCOON



Repülőztünk, kaszinóztunk, vonatoztunk - most kebelezzünk be egy várost

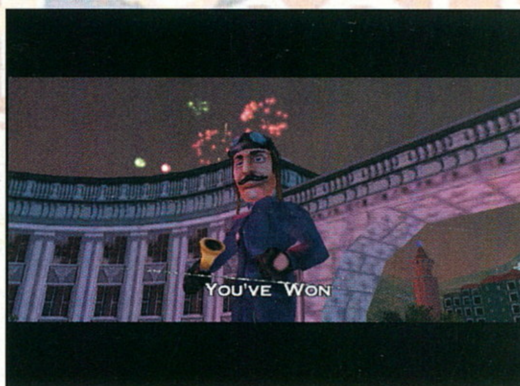
Már éppen vártam, mikorra jelenik meg valami újabb programocska a Tycoon sorozatból. Erre tessék, rögtön itt van egy újabb a manapság igen népes számú játéksorozatból. Szinte nincs is olyan területe az életnek, ahol ez a játék még nem vetette meg a lábát. Olyan, mint egy vírus, amely egyik „élőlényről" a másikra vándorol, hogy ott is kiterjessze hatalmát. Ami igaz az igaz, jómagam egyik legnagyobb kedvence volt a manapság már majd tízéves Tycoonok nagyöregje. Azt hiszem, mindenki kitalálhatta, hogy a nagyszerű Transport Tycoonról beszélek. A maga idejében az egyik legtutibb kis „terepasztal" játékként vonult be a történelembe, ahol megszállott vasúttulajdonosként kellett meghódítanunk a számunkra kijelölt világot/világokat. Később, leglább tíz évre rá, kiadták a progi második részét is (Transport Tycoon II), de ez már feleannyira sem volt olyan élvezetes, mint a dicső előd. Azért azt meg kell hagyni, nagyon nagy vonzóerőt jelentett a régebbi verziónál, hogy leleményes emberek magyarosították az egészet, ezzel is növelve a program népszerűségét. A most kiadásra került játék (legalább féltucat fajtájú Tycoon után), - le a kalappal — szerintem az egyik legjobb is lehet. Mielőtt viszont nagyon elhamarkodnám az értékelést, vizsgáljuk meg közelebbről a kiszemelt áldozatot.

A kezdő „Landlordok" élete

Már az elején ki kell jelentenem, hogy valami fantasztikusan szép grafikai megoldásokkal büszkélkedhet a játék, melyhez hozzájárul a „sebesség mámora" jelző is. Gyönyörűen kivitelezett grafika, mindez a lehető legjobb képfrissítéssel. A program, mint a címében is megemlítik, a monopoly játékok klasszikus mintájára épül. Egy kezdő tőkés szerepében tetszeleghetünk, aki a pénzének megsokszorozása érdekében különböző ingatlanüzleteket lebonyolítva igyekszik meggazdagodni. A térképet áttekintve, a fekete területeken építkezhetünk, míg a többi (más színű) rész az ellenfeleink fennhatósága alatt áll. Ezeket később a jobb üzleteinkkel tönkretehetjük, csődbe juttathatjuk, vagy akár fel is vásárolhatjuk majd. Több különféle épület felépítésére van lehetőségünk. Ezek közül a legismertebbek a kávézók, reggeliző büfék, éttermek, kisebb szállodák, és motelek. A nagyobb vállalkozásaink közé a hatalmas szállodák (szállodaláncok), kaszinók, később bankok és tőzsdék tartoznak. Ez utóbbiak létrehozása azonban több játékidőt, és megfelelő üzleti érzéket igényel. Első lépésként vizsgáljuk meg a legjobb fekvésű területet. Ezt legegyszerűbben a vonzáskörzetek feltérképezésével tehetjük meg, de ne hagyjuk figyelmen kívül azt sem, hogy az adott környéken mely szórakozó vagy pihenőhelyekre van a legnagyobb igény. Egy átlagos épületet kb. 1200-1300£ körül húzhatunk fel. Ezek után egy tucatnál is több lehetőségünk lesz a változtatásokra. Először állítsuk be az épület méretét és kapacitását. Minél több vendéget akarunk elszállásolni, annál nagyobb és drágább épületet kell megvennünk. Következő lépésben a hely nívóját, azaz a felszereltséget vehetjük górcső alá. Legyen külön fürdőhelység, vagy csak a folyosók végén egy közös zuhanyzó? Milyen legyen a berendezések színvonala és kivitelezése? Na és természetesen a kiszolgálás és az ellátottság mértéke? Mindezek megszabják a szobák, vagy a felszolgált ételek árát, amit egy külön grafikonon magunk is szabályozhatunk. Könnyebb nehézségi fokozatnál van lehetőségünk bepillantani az ellenfelek könyvelésébe (persze csak felületesen), így kémlelve ki annak titkait. Az alapárakat maga a gép szabja meg, ezeket aztán a csillagos égig húzhatjuk fel, vagy a kár a csőd szélére taszítva magunkat: csökkenthetjük. A másik nagy területe üzleteléseinknek az ipari létesítmények. Ezek vásárlása és bekebelezése már másodlagos szempont, hiszen elsősorban a vendéglátóiparban érdemes érvényesülni. Ha már nagyon sok a zsozsó, részvénypiaci szempontból érdemes a városokat megszponzorálni egy újabb víztározóval vagy erőművel. Ugyanezeket fel is vásárolhatjuk, bár a tapasztalat szerint csak a legjobban lerobbant darabok kerülnek kalapács alá. Hatalmas összegeket költhetünk el a felújításokra. Legvégső rész a tőzsde és az üzletelés, melyeket csak az igazi profiknak ajánlok. Jó időbe beletelik az adott területek gazdasági mozgásának kifigyelése. A lehető legjobb tanács, hogy mielőtt bármibe is belekezdenénk, legalább egyszer tekintsük át a TUTORIAL szekció idevágó fejezetét. Lehet, hogy bénának hangzik, de higgyétek el, nem fogja senki sem megbánni. Aki jól tud angolul, könnyebben boldogul.



▲ Mario, netán Luigi???



▲ No Comment



▲ A tőzsdézés egyik gyöngyszeme, belevágni a nehéziparba

Summárum

Rövid végszóként annyit fűznék még hozzá, hogy az élvezeti érték szempontjából nagyon jó program a Monopoly Tycoon. Üde színfolt a megannyi hasonló játék között, ahonnan színvonalas grafikájával, és könnyű, hamar elsajátítható kezelésével emelkedik ki. Minél több időt tölt el vele az ember, annál jobban megszereti.

-Uriel-

www.infogrames.com

Infogrames / DeepRed Games, PII 700 (PII 466), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	8

✓ -csodaszép, gyors grafika. -könnyű kezelhetőség. -élvezetes játékmenet.

✗ -a tőzsdézés nem elég egyértelmű -némely rész, idővel unalmassá válik

92

MOON TYCOON

Gyarmatosítsd a Holdat - úgy sincs ott semmi

Emlékszik még valaki az Amigán megjelent UTOPIA című játékprogramra? Ha rémlik valami, akkor jó, mert a Moon Tycoonban szakasztott mására lelhettek az említett ősrégi programocskának.

A lakosság az isten, tőle függ az egész életünk a Holdon. Ha ők valamiben hiányt szenvednek, akkor az már régen rossz. Mindenféleképpen a kedvükben kell majd járnunk. Erre többféle lehetőségünk is lesz. A legelső a megfelelő minőségű és mennyiségű lakóépület létrehozása. Mindezeket bőven el kell látnunk levegővel (oxygen plant), vízzel (water plant), és elektromossággal (solar power). Az épületekre kattintva megjelenő apró ablakban láthatjuk, hogy ember, víz, elektromosság, vagy levegőhiánnyal kell-e számolnunk. Minden épületből létrehozzuk a megfelelő mennyiséget, majd szépen belefoghatunk jövedelmező üzletek kiépítésébe. Nagyszerű épületek állnak a rendelkezésünkre, hogy fellendítsük a hold turizmusát. Legelőször egy dokkolóállomást (landing pad) állítsunk fel, hogy a szegény űrvándorok ki tudjanak szállni a kompjaikból. Ezután létesítsünk számukra pihenő és tisztálkodó helyiségeket (lunar hotel). Végül próbáljunk meg gondoskodni a szórakoztatásról is (lunatic casino). Az itt felsorolt épületek baromira drágák, nem is beszélve róla, hogy a háromszorosát fogyasztják az energiából a többihez képest. Nem szabad elfeledni viszont, hogy mindezt a szórakoztatás és vendéglátás ürügyén építettük fel (azaz jól legombolhatjuk érte a zsozsót). Az árak megszabását egy százalékos táblázaton keresztül intézhetjük. A turizmus fellendítéséhez szükséges épületeket a RESEARCH/TOURISM menüben vihetjük végbe. Állatira sokba kerül, de ha beindult, szuperül kereshetünk vele. Aztán itt van még a bányászat, a tudományos fejlesztés, és a gyártás kérdése. Hatalmas ökörség (már elnézést) gyanánt kezdjünk el bányaszondákat (mining probe) építgetni. Megjegyzem nem olcsóak. Ezeket a rendelkezésre álló területen bárhová szétdobálhatjuk, és ha ügyesek vagyunk, akkor találnak is valamit. Ahol fellelhető némi plutónium vagy helium 3, máris dobhatunk a tetejére egy kisebb bányát. Mielőtt még elfelejteném: megjegyzendő, hogy a bánya akár kilométerekre is lehet a telepünktől. Ezért minden épületet összeköthetünk egy adat-, és anyagszállításra is alkalmas vezetékkel (connection tube). Így szuper sebességgel áramlik a cucc a bázisra. Időközben kapunk egy jó kis üzenetet, valahogy így: a kicsiny termetű, hosszú zöld orral rendelkező idegen ellátogatott hozzád, hogy megtanítson néhány dologra az univerzumról. Mindezt potom $20000-ért. Ha elfogadod, 1 ponttal nő a lakosság morális szintje. Azért nem árt tudni, hogy ekkora mennyiségű dellláért két hónapig kell gürcölni (és akkor jó kell mennie a szekérnek). Hasonló üzenetekben lesz még részünk bőven, nem kell aggódni. Most pedig fejlesszünk. A fejlesztenivalók adottak. Minél magasabb a morál és az emberek száma, akiket fejlesztésre szánunk, annál hamarabb kapjuk meg az új dolgokat. Általában ezek jobb ellátó berendezések (nagyobb víz, áram, levegőellátók), űrvizsgáló cuccok (távcső, műholdak). Biztonságtechnika, kórházak, elsősegélyhelyek. Településünk nem lesz mindig biztonságos. Terroristatámadások, meteorviharok, szabotázsakciók, napszél viharok, és megannyi nyalánkság vár ránk. A biztonságtechnikai épületek ára talán a legborsosabb. Mégis megéri őket telepíteni, ugyanis nagyon nagy területre hatnak, nem igényelnek semmi különleges ellátást. Kórházak (először csak elsősegély „sátor") a második technikai szint után lesznek elérhetőek, és ezek telepítése 1000 emberenként igencsak ajánlott (10000 ember, tíz kórház). Utoljára pedig a gyártás maradt. Harmadik technikai szint felett kezdhetünk gyártani. A kibányászott cuccoktól függően elektronikai vagy fegyvergyártás irányába mehetünk el. Később az eladási ablakban a többi bolygóval kereskedhetünk a késztermékekkel. Na és mi a végcél? Attól függően, hogy milyen irányban haladunk kolóniánk építésével, ötféle díjat kaphatunk. Ezek a Capitol Building (főváros), Military Base (katonai bázis), Monument (műemlék, emlékmű), Solar Stadium (azaz kiemelt technikai létesítmény), Astro City (Las Vegas II).



▲ Minden kezdet nehéz. Hát még ez.



▲ Ez a vizuális térkép szuper, de hol van itt pizzás?



▲ Bin Laden erre járt



▲ Büszke lehet a polgármester

Summárum

A Tycoonhoz semmi köze, legalábbis szerintem. Mindenesetre nagyon hangulatos és könnyen játszható program, mely a nehézségi fokozatok állítgatásával szörnyszülötté is válhat. Az első órákban kissé unalmas, de később már egész jól beindul a dolog. Mindemellett csak az ifjabb korosztálynak ajánlanám, mert tartalmas szórakozást egy igazi stratégának nem fog jelenteni.

-Uriel-

www.moontycoon.com
Unique Entertainment / Anarchy Enterprises
PII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	6
ZENE-HANG	8

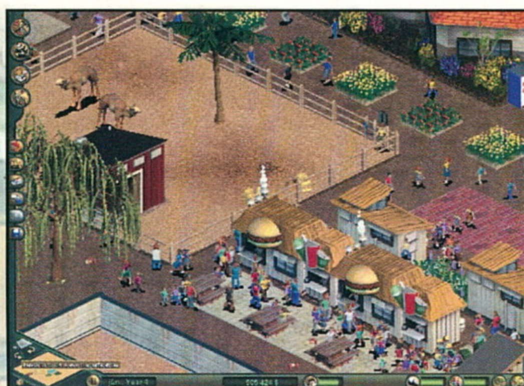
✓ - startégia és városépítgetés...
✗ - ...sokszor lerágott csontokkal borítva

60

ZOO TYCOON

Azok a Csodálatos Állatok

Léteznek fejlesztők, akik képesek egy már klasszikussá vált ötletet új irányvonalak szerint kamatoztatni. Közülük is kiemelendő a Microsoft Games, mely gyakorlatilag elsőként fektette le a történelmi RTS alapjait — Age of Empires sorozat —, sőt más területeken sem átallanak beújítani: ugyancsak a Microsoft Gamesnek köszönhetően a szimuláció fogalma már nem feltétlenül jelent egyet repülő és/vagy autóvezetéssel — lehet már vonatozni is. Ismervén a Microsoft üzleti alaphangoltságát összességében elmondható, hogy a szoftveróriás semmiből sem szeret kimaradni — ha pedig milliók érdeklődését felkeltő játékokról s ötletekről van szó, úgy különösen nem. Legújabb keltezésű művük, az E3-on már beharangozott Zoo Tycoon megjelenésével most jókora szeletet óhajtanak kinyesni az elszaporodó Tycoonok, Theme-ek, és a Sims mítosz tortáiból egyaránt. A párosítás csupán kezdetben tűnik meglepőnek — mindenki, aki indíttatást érez a mű behatóbb tanulmányozására, rövid időn belül felismerheti annak — állítólagos — létjogosult voltát. Mi most indíttatást fogunk érezni — briftassét elő, mert jegyet ingyér' nem kapsz, Ferencz!


▲ Látom, marhát is tartasz...


▲ Ó - Mr. Gates is beugrott.

Telekszemle

A mű gerinceként éppúgy felfoghatóak az előre megírt scenariók, mint az abszolút kötetlen, végtelenített



szabadjáték. Scenariók szintjén értelemszerűen már létező állatkertek színvonalának, látogatottságának fellendítése jelenti célkitűzésünket, míg szabadjáték során hasonló céljainkat fullnulláról indulván óhajthatjuk megvalósítani. A játék üdvözlendő módon nem forszíroz minket a kampánynak is felfogható scenariosorozat végigtolására — a szabadjáték révén, már a kezdetekkor kész megmutatni komplett arculatát. Javaslom, mindenki kezdje ezzel, hiszen ennél jobb módozat a darab lehetőségeinek feltérképezésére nem létezik. Nézzük akkor: a Zoo Tycoon felülnézeti, izometrikus megjelenítést használ — ha ez nem derült volna ki a mellékelt screenshotokból. Az első meglepetés akkor ér minket, mikor parkunk éghajlati jellemzőinek megválasztását kéri a program — nemhogy megnevezni, összeszámolni is hosszadalmas a kínálat komponenseit. Választásunkat követően már indul is a darab, a megjelenő tököres, egyszersmind gigantikus játéktér már csak arra vár: hívjuk életre rajta Az Állatkertet.

A Simsthemetycoon Örökség

A játékkal való kommunikáció a Theme Parkokból már megismert megoldásokon alapszik. A kezelőfelületről elérhető elemek lepakolgatásával szabunk ösvényeket, létesítünk kiállításokat, — így hívják az állatoktól sem mentes területeket — s minden egyebet. A Zoo Tycoon legnagyobb ütőkártyája minden konkurenssel szemben többek között az, hogy ötletes alapgondolata sosem tapasztalt bőséggel rendelkező repertoárral párosul. Minden csoport szerint, kezdve utaktól ketrectípusokon át a dekorációkig, temérdek választási lehetőség segíti az általunk megálmodott park megvalósítását. Az állatokról még nem beszéltünk. A mű kezelőfelülete ugyan aligha sorolható a Legkönnyebben s Legrövidebb Időn Belül Elsajátítható Interface-ek közé, ez azonban a repertoár rendkívül gazdag felszereltségének köszönhető. Idővel már tisztában leszünk vele, mi-hol-merre, s szinte automatikusan clickelgetünk majd a nekünk kellő fülekre. S ami a dolog sava-borsa: nem csupán a kínálat az, ami miatt a kezelőfelület igen szigorú arculatot mutat. A Zoo Tycoon hátterében sejthetően professzionális üzleti/gazdasági szimuláció áll — mindenről s mindenkiről megtudhatunk mindent, s tehetjük ezt a legapróbb részletek tükrében. Ezekről később átfogó szemle jön.

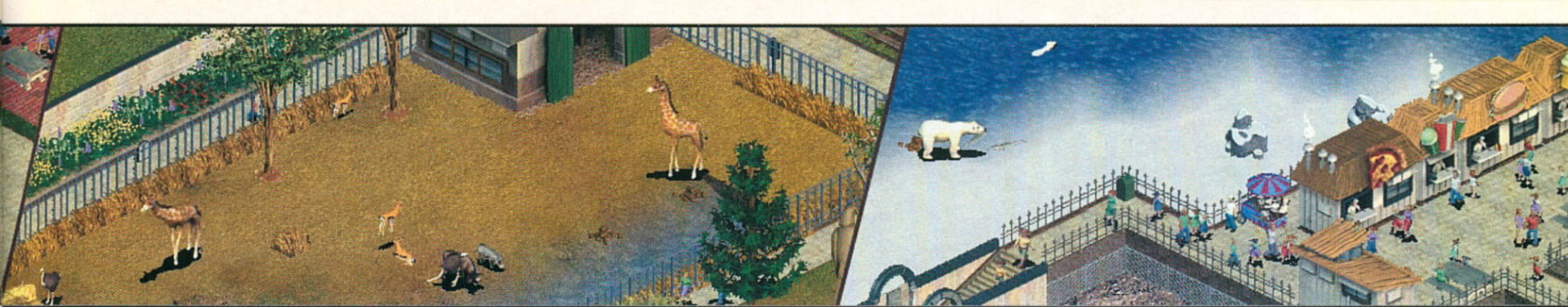

▲ Ízléses Save Game metódus, mi?

Te állat, te!

A mű esszenciája: az állat. Tudni kell, hogy minden állat — még a teszter is — rendelkezik természetes élőhellyel, így csak abban az esetben mutatkozik hajlandónak boldog és olajozott alapokon nyugvó élet bonyolítására, ha mi képesek vagyunk természetes élőhelyét a lehető legpontosabban, s akkor már persze — színvonalon is prezentálni. Tekintettel a kínálat mértékére, konkrét példán keresztül ismertetjük a szintet, melyhez kapóra jön az Állatok Királyaként is aposztrofált oroszlán. Afrikai oroszlán. Amit tudni kell róla: húsevő, szeret futkározni, szívesen mutatkozik hölgypartenerek társaságában, s örömest szignózza önnön nagyszerűségét egy méretes kősziklán a közeliek nem kis ámulatára. Élőhelye a szavanna.

Nincs más hátra, mint felemelni egy akkora ketrecet, melyet jónak fogunk érezni három-négy oroszlán egyidejű éltetésére. Ezután következik a berendezés: dominánsan minden állathoz az otthonául szolgáló egöv növényzetét, így oroszlánok tartásához a szavanna faunáját fogjuk hasznosítani. Szórjuk tele a ketrecet szavannafűvel, majd örvendjünk: oroszlánunk egy pillanat alatt lelkibeteg lett. Kell neki egy kis fííínom, meleg homok is, meg kell neki egy fa, ahol karmait élesítheti, s különben is: hol a friss víz, hol egy kis mocsok, amiben azért férfihez méltóan meg-meghempereghet, hogy aztán asszonyai tisztára mosdathassák? Nos. Click az állatra. Rendkívül részletes infót kapunk minden lakónkról, melyek közül mi most az Állatkeri

Meghatározás: A Microsoft műhelyekben keltezett szimulációs programcsomag minden korosztály számára hosszas szórakozást s kombinációs lehetőségeket biztosít, mely során csupán a játékos egyéni kreativitása s képzelete szabhat határt az általa üzemeltetett állatkert méreteinek, alapvető színvonalának. Szoros párhuzamot mutatván hasonlatos termékekkel, minél szélesebb körű látogatóközönségünk egyet jelent a tőkefelhalmozással, mely révén lehetőségünk nyílik létesítményünk arculatának finomhangolására, s így a még gazdagabb látogatottság megalapozására.



Góúúúú, me-e-eeee, roarrrr és persze: apusi, vegyünk peheseeet! A http://zootycoon.0cath.com címen elérhető site abszolút büszkesége a download szekcióban fellelhető hangbank. Az ígéretek szerint számos, a későbbiek során felhasználható effekttel bővül majd a folyamatosan gazdagabb képet mutató kínálat, míg állatkerti alkalmazottak és/vagy cézárok többé nem leledzhetnek a meg nem értettség állapotában: az itt mellékelt chat és fórum rovatokon keresztül megismerheted mindazokat, akik hozzád hasonló elkötelezettséggel viseltetnek a virtuális állatkertek fejlesztése, menedzselése mellett. A Gnú legyen Veled!

Szakértő Javaslatai pontra koncentrálunk. Ez az emberke szimulált ketrecünk létező minden hiányosságára felhívja figyelmünket, így pl: „Túl sok a szavanna növényzet az oroszlán számára. Túl kevés a mocsok a ketrecben. Több vízre van szükség. Nincs elég fauna." És így tovább, és így tovább. Feladatunk addig-addig hangolgatni a ketrecet, míg szakértőnk az „Ez a ketrec jól berendezett az oroszlán számára." féle összegzéssel nyugtázza ténykedéseinket. Egyébiránt, ha valamit ki, avagy bepakolunk a ketrecbe/ből, a benne rezidens állatok ezt minden körülmények között lereagálják. Ha változtatásunk kedvükre való, mosolygó golyhó jelenik meg fejük felett. Ha nem találják üdvözlendőnek az újításokat, úgy Mimó golyhó az eredmény. Tanulság: ha állataink egy újítás okán bemimóznak, úgy célszerű azt azonnal anti-foganatosítani. Természetesen éltem a gyanúperrel, hogy esetlegesen érdemben semmiféle következmény nem áll ezen nagyszerű ötlet hátterében — így, egy save-et követően gyönyörű szép jégbarlangot hívtam életre oroszlánjaim otthonául, természetesen csak a próba kedvéért. Nos, az állatvédők két héten belül bemártottak a szerveknél, s addig nem nyílott lehetőségem új állatokat vásárolni, míg nem változtattam már meglévő állataim irgalmatlan körülményein. Gratula, Microsot, de tudnunk kellett — load game, és vissza a kövön sütkérező oroszlánhoz. Az előbb említett állatra-click után bejelentkező menü között is kiemelt figyelmet érdemel az állat személyes boldogságérzetének foka. Hogy ez a lehető legmagasabb — lehetőség szerint maximum — legyen, vitális szempont: egyrészt szeretjük őket, másrészt látogatóinkat is lehozza a cuccról, ha mimóza, Isten ne adj, alultáplált állatokat kell látniuk. Apropó, táp: a Hire Staff menüponton keresztül már első állataink megvétele előtt célszerű gondoskodnunk egy etetőlegényről, majd a későbbiek folyamán tisztasági alkalmazottakat, s idegenvezetőket is leszerződtetünk. Sejthetően rendkívül fontos, hogy minden állatunk a neki kellő élelemellátmányban részesüljön. S persze: inkább legyen több, mint kevesebb. Egyébiránt célszerű lehet fajonként hímeket, és nőstényeket is installálni egy kiállításra. Merthogy, előbb-utóbb párzásba kezdenek a gyermekek. Ennek eredménye pedig egy utód szokott lenni. A jól táplált, erős szülők frigyéből született utódokat pedig, belátásunk szerint megtarthatjuk, avagy eladhatjuk őket más állatkerteknek. S noha természetes körülmények között nevezhetnénk ezt embertelenségnek, elsőként lepakolt hímünk ügybuzgalmát látván, — idővel 6-7 oroszlánkölyök futkározik majd a három oroszlán számára készült ketrecben — hálát adunk majd az égnek ezért a lehetőségért. Szóval, csak nyugi: a kiskölykök is, s az értük kapott dohány is jó helyre kerül.



▲ *Impresszív felülnézeti kép*



▲ *Ez a screenshot a netről van, de pssszt - VargaB meg ne tudja!*



▲ *- Hey, Dumbo!*
- Két másodperced van eltűnésre, Theo!

De hiszen van még...

2, 4, 6, 8 és 10 oldal egyaránt kevés ahhoz, hogy a Zoo Tycoont teljes elemzés tárgyává tegyük. Így még gyorsan értekezünk a marketingről: ebbe már a kezdetekkor is tessék impresszív lóvékat fordítani havi rendszerességgel, mert egyfelől több látogatót nyerünk általa, másfelől jót tesz kutatásainknak is. Kutatások: itt férhetünk hozzá magasabb színvonalú képzési lehetőségekhez alkalmazottaink számára, s itt érhetőek el új állatok, építmények, s attrakciók is. Attrakció: ilyen például a gyík, pók, avagy rovarház. De ezek csak példák. További, érdemi infókat szorítani be ide sansztalan vállalkozás. Így zárszóként csak annyit mondhatunk, mindenkinek, aki látott már bekapcsolt PC-t, kötelező jellegű a darab megtekintése. Játékok és Tycoonok között egyaránt klasszis, a magam részéről rezzenéstelen pofával húzom rá a Mérföldkő titulust. Egy negatívumot azért találtam, ihol figyel: 1024-szeres felbontás tükrében, a legfelső fokozatú zoom meglehetősen pixeles képet mutat — 1280-ban pedig már olyan kicsik az ikonok, hogy inkább marad az ember 1024-ben. Sokat, nagyon sokat lehetne még mondani, de itt figyel a lap alja. Emlékezzetek jól hát az immár számos napot látott intelemre: csak a zsiráf el ne dőljön, csak a zsiráf el ne dőljön!

by GyZ

Microsoft / Blue Fang	www.microsoft.com/games
PIII 400 (PII300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D	
LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	9
✓ - abbahagyni - esély sincs	X - abbahagyni - esély sincs
	94

CHAMPIONSHIP MANAGER Season 2001/2002

Én még mindig szeretem a focit

Nehéz helyzetben vagyok. Nyomorúságos állapotomnak három oka is van. Egy: az elmúlt hónap túlnyomó részében egyszerűen nem volt kedvem játszani. Sorra próbáltam ki a közelmúlt összes újdonságát (Codename Outbreak, Stronghold, Project Eden), de pár óránál tovább egyik sem húzta a merevlemezemen. Mivel tisztában voltam azzal, hogy ennek a fele sem tréfa, igyekeztem a szerkesztőségben is idejében leszögezni, hogy ebben a hónapban nem igazán leszek a lap hasznára. Aztán teltek-múltak a napok, és én lassan, de biztosan ismét megéheztem. Ennek az éhségnek köszönhető, hogy amikor a hónap közepén Balázs azzal hívott fel, hogy lenne egy program a számomra, azért csak elcsábultam. Kettő: amikor megtudtam, hogy ismét menedzser-program vár rám, egyből arra gondoltam, hogy az októberi számban már ellőttem a témához és a játékstílushoz frappánsan kapcsolódó bevezetőmet, és fogalmam sem volt, hogy is fogok nekifutni a leírásnak. Aztán rájöttem a legegyszerűbb megoldásra. Ha valakit zavar a bevezető hiánya, azt megkérem arra, hogy nyissa ki az 576 előző számát a 66. Oldalon, és olvassa el az első pár bekezdést ráhangolódás gyanánt. Három: sportsorozatokról nagyon nehéz tartalmasan írni, ugyanis az esetek többségében túl kevés az újítás ahhoz, hogy a puszta felsorolás megtöltsön két oldalt, viszont az sem megoldás, ha minden évben a kályhától kezdjük az adott játék fontosabb jellemzőinek ismertetését.

A Championship Managerről nagyon sokat elmond, hogy klónokkal telített jelenünk azon kevés programjai közé tartozik, amelyek méltán megérdemlik, hogy velük kapcsolatban a kultikus jelzőt használjuk. Tíz év hosszú idő, márpedig ennyi telt el azóta, amióta a sorozat első részét három hajlékonylemezre zsúfolva piacra dobták. Ez az évtized bőségesen elég volt arra, hogy a CM a játéktörténet egyik legnagyobb üzleti és szakmai sikertörténetévé nője ki magát, és arra is, hogy felhasználók százezreit láncolja magához hosszú órákra, napokra, hónapokra, évekre.



▲ *Forradalmi felállás*

A konkurencia természetesen időről-időre előrukkolt olyan kezdeményezésekkel, amelyeknek nem is titkoltan az volt a céljuk, hogy elfoglalják a CM trónját, de próbálkozásaik rendre kudarcba fulladtak, és fulladnak a mai napig is. Ilyen próbálkozás például a FA Premier League Manager is, amelyet októberben sikerült kivesézünk. Azt hiszem, hogy az élmény még elég friss még ahhoz, hogy röviden összehasonlíthassuk a két játék alapkoncepcióját.



▲ *A világ legjobb szélső középpályása*

Az EA Sports pontosan tudta, hogy a Sports Interactive fejlesztőinél felhalmozódott irdatlan mennyiségű információnak és tapasztalatnak köszönhetően a vetélytárs a stratégiai szegmensben akkora előnnyel rendelkezik, amelyet rövid távon ledolgozni a lehetetlennel egyenlő. Logikus tehát, hogy első lépésként a látványosságot helyezték előtérbe. Egyrészt az adatbázisra egy kellemes és jól kezelhető (az EA véleményem szerint ebből a szempontból a játékipar legjobbjai közé tartozik) felületet „húztak". Ha csak ennyivel álltak volna elő, egy CM-fan minden valószínűség szerint körberöhögte volna a programot, de elektronikus művésztársaink előhúzták a puttonyból a FIFA sorozat lebutított engine-jét is, és bónuszként hozzácsapták a játékhoz. Ez viszont már döntési helyzetbe hozott néhány játékost, ugyanis ha valami, akkor ez (a mérkőzések megtekintésének lehetősége) hiányzik a CM-ből. A számításba csak ott csúszik hiba, hogy ha valakit a látvány érdekel, az megelégszik a FIFA sorozatban található menedzselési lehetőségekkel, és nem ül éjt nappallá téve egy menedzserprogram előtt. Persze lehet, hogy nincs igazam, és jövőre már a FAPLM nevétől lesz hangos a szakma, de azért nem tenném rá sok pénzt.

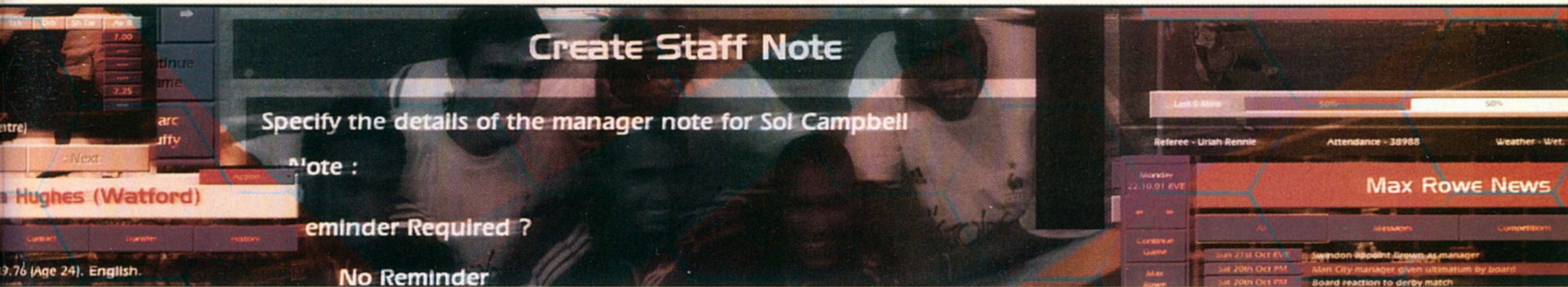
A Sports Interactive helyzete sokkal kellemesebb, mivel ők a csúcsról figyelhetik az eseményeket, és a konkurencia próbálkozásait. Nagyon nyugodtak lehetnek, mert ebben az évben is csupán egy — ugyan teljes árú — kiegészítőre futotta az erejükből. Ennek az alapja a Championship Manager harmadik epizódja, csupán az adatbázisok bővültek és frissültek, valamint néhány új funkcióval gazdagodott a program. Az alapfelállás tehát nem változott: válassz magadnak egy csapatot, hozd a játékosokat csúcsformába, találd meg a győztes taktikát, és gyönyörködj aranylábú fiaid játékában a mérkőzésekről kapott leírások segítségével. Ja, és persze birkózz meg a sérülésekkel, az átigazolásokkal, az anyagi problémákkal, a pénzéhes játékosokkal, a sikeréhes vezetőséggel, a bunyóra éhes szurkolókkal, a botrányra éhes sajtóval, és a legjobb játékosaidra éhes multimilliomos klubokkal. Lesz meló, annyi biztos.

A CM csaknem tökéletes szimulációja az idei szezonnak. A hatalmas, több mint 100.000 játékos adatai tartalmazó adatbázis szinte teljesen naprakész (azért a Fradiban még a világhírű tűzszerész, a búzabomba hatástalanítója az elnök), és ha lennének is olyan igazolások, amelyek „lapzárta" után realizálódtak, akkor sem kell aggódnod. Egyrészt már letölthető az első nagyobb frissítés a programhoz, másrészt a mellékelt adatbáziskezelő minden ilyen jellegű panaszodat orvosolni tudja.



▲ *Az utolsó igazi magyar csatár*

A magyar bajnokság sajnos ismét kimaradt, pedig nem is állunk rosszul azon a szavazáson, amely azt hivatott eldönteni,



hogy mely nemzetek pontvadászatai kapnak helyet a programban. A CM4-be viszont elég jó esélyünk van bekerülni, így ezúton is kérek minden kedves olvasót, hogy ha nem is érdekli a cucc, a megfelelő időben azért nyomjon egy vote-ot a hivatalos honlapon a rajongók kedvéért. Nagyon köszönöm az ő nevükben is.

▲ *Mindenki kösse fel a a tréningjét, mert tréning lesz*

Alapos vérátömlesztésen esett át az átigazolási szabályzat is, amely most tökéletesen megfelel az UEFA-ban jelenleg hatályos előírásoknak. Ezek részletes ismertetésétől most inkább eltekintenék, mivel a CM részletesen elmagyaráz mindent. Legyen elég annyi, hogy a Bosman-törvény (a lejárt szerződésű játékosért nem lehet lelépési pénzt kérni), és az EU-s jogharmonizációs törekvések (ennek köszönhetjük azt, hogy a Barcelonában talán öt spanyol állampolgárságú játékos szerepel) után most a kis klubok kerültek a figyelem középpontjába, akiket az új rendszer jobban szeretne jutalmazni azoknak a sztároknak a kineveléséért, akik igazi sikereiket már egy sztárcsapatban érik el.

Téved, aki azt hiszi, hogy könnyebb dolga lesz, ha egy jó és gazdag csapattal lát neki a játéknak. Ahol ugyanis a nagy pénz van (Bayern, Real, Manchester), ott a vezetőség a bajnokság mellett a BL megnyerését is beilleszti a munkaköri leírásunkba. Ha viszont szeretnénk újrajátszani az Alaves sikersztoriját, akkor sem vállalkozunk kisebb hőstettre, mert egy kiscsapatnál a lehetőségeink annyira korlátozottak a folyamatos pénzhiány miatt, hogy az első években komoly eséllyel csak a Benjámin vagy a Matuzsálem névre hallgató játékosok megszerzéséért szállhatunk harcba.

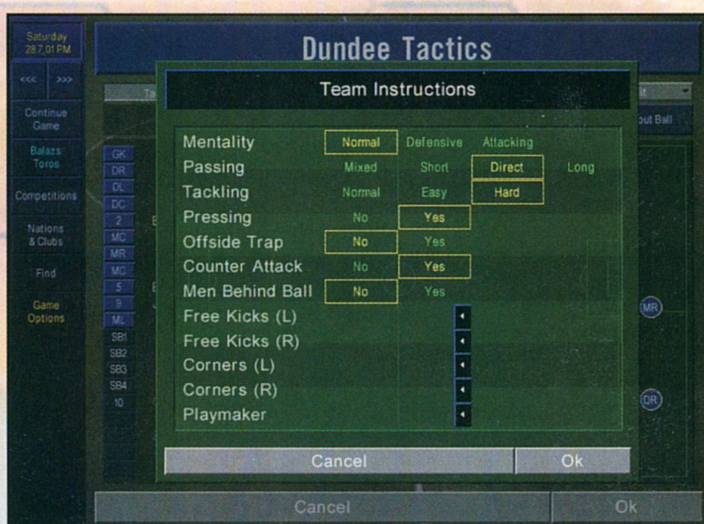
A CM 01/02-ben nem vagyunk többé némaságra kárhoztatva. Ha meguntuk azt, hogy a vezetőség csak a sikerek elmaradását kéri rajtunk számon, viszont arra nem hajlandó, hogy kicsit mélyebben a zsebébe nyúljon, küldhetünk ultimátumot, melynek rövid tartalma: „Ha nem adol pénzet, el leszek menve másik focicsapathoz máguskodni."

Ugyancsak logikus újítás, hogy egy-egy kiállítás után keresettel fordulhatunk a fegyelmi bizottság felé, és kis szerencsével elérhetjük, hogy magáról megfeledkezett játékosunkat ne végezzék ki csak azért, mert a mérkőzés hevében elvágta az ellenfél balfedezetének torkát, hanem megússza egy szimpla életfogytiglanival.

Az élethűség kedvéért került bevezetésre az 'attribute masking' névre keresztelt funkció, amely azt a bakit küszöböli ki, hogy azonnal megtudjuk egy kiszemelt játékos összes tulajdonságát. Mostantól, ha a fülünkbe jut, hogy játszik Magyarországon egy gólerős irányító-középpályás, akkor el kell küldenünk hozzá egy játékosmegfigyelőt (scout), aki hazaérve közli velünk, hogy csak az Illés Béla az, és egyrészt még mindig nem fut többet hatszáz méternél egy meccsen, másrészt továbbra is röhög, amikor kihagy egy-egy ordító helyzetet.

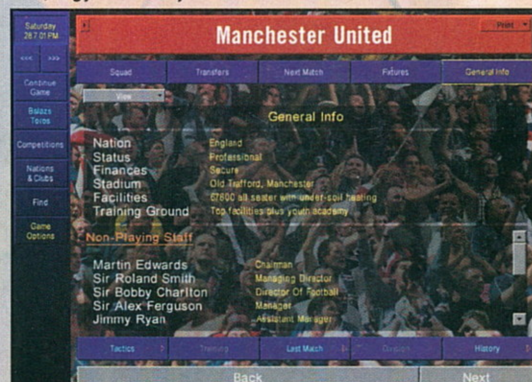
A játékosmegfigyelők egyébként mostantól a következő ellenfelet is szívesen feltérképezik számunkra. Ezzel — ha jól emlékszem — már a FAPLM-ben is találkoztam, és kétségtelenül hasznos, hogy azt ne mondjam, hiánypótló funkcióval lettünk gazdagabbak.

Emellett az idén egy képernyőn hasonlíthatjuk össze két játékos tulajdonságait, és jegyzeteket is írhatunk egy-egy kedvencünkről.



▲ *Kérek egy Tic-Tacot, vagy nem lesz jó a taktika*

Az újítások száma ennyi, és nem több. Továbbra sem esett át vérátömlesztésen a multiplayer rész, holott ebben a tekintetben a feltörekvő új titánok (például az Alex Ferguson's Player Manager) már felül fogják múlni a nagy öreget.



▲ *És ahol játszanak*

Akárhogy is nézem, ez ebben a formában kevéske 11.000 Forintért. Ha minden jól megy, jövőre már egy teljesen új CM 4 fogja elrabolni időnk nagy részét, így teljesen természetes (?), hogy az Eidos és az SI szeretett volna egy utolsó bőrt lehúzni a jó szolgálatot tett kezelőfelületről és rendszerről. Nekem azért továbbra is az a véleményem, hogy azok a rajongók, akik meg fogják venni a programot, ennél többet érdemelnek.

UI: Lapzártakor érkezett a hír: megjelenése után a CM 01/02 — minden bizonnyal a fent felsorolt „iszonyatos mennyiségű" újításnak köszönhetően — minden idők legjobban fogyó játéka lett a szigetországban. Ja kérem, ha ennyi pénzünk van, akkor tessék. Csak akkor legalább ne csodálkozzunk, ha a játékfejlesztők hülyének néznek mindet.

Bazska

www.sigames.com

Eidos / Sports Interactive
PII 233 (P133), 64 MB RAM (16 MB RAM)

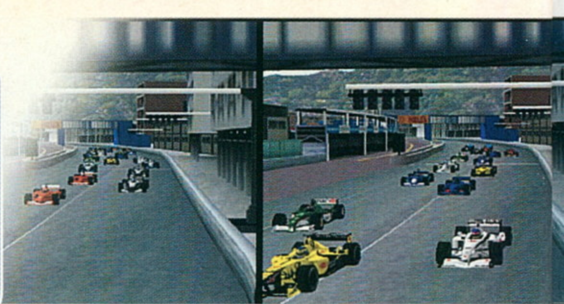
LÁTVÁNY	5
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	4

✓ - még mindig a legjobb
- addiktív

✗ - kevés az újítás

89

F1 2001



Mogyoródi mesék

Hűűű... veszélyes a téma! Ugye nem kell mondanom, hogy mennyire érzékeny vizekre, vagy inkább aszfaltra teszem a lábam, amikor azt mondom, hogy ez az új F1 2001 erősen meg fogja osztani a játékosokat..

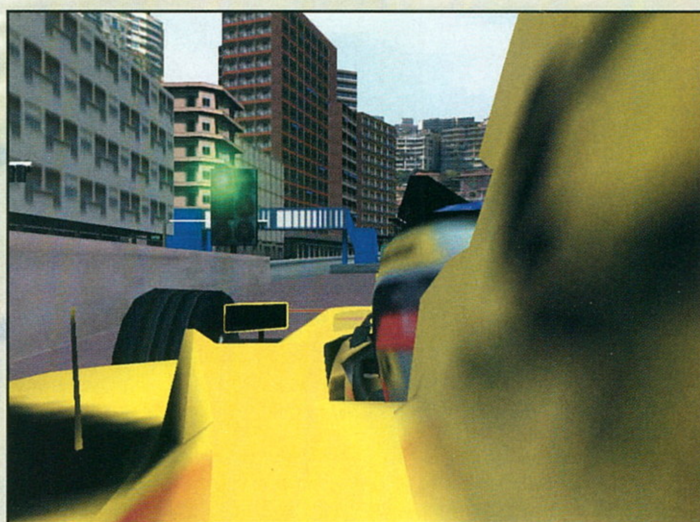
Illetve másképp fogalmazok: csak a játékosok egy specifikus rétegének lesz élvezet játszani, azoknak, akik két nagyon fontos dologgal rendelkeznek. Elsősorban kormánykerékkel és egy jó erős alapgéppel.

Akinek nincs a kettő közül bármelyik komponens, az ne is reménykedjen abban, hogy használható színvonalon tudja élvezni a játékot. És ez kizárólag a játszhatóságról szólt.

A tesztből (reményeim szerint) kiderül, hogy maga a játék szinte tökéletes, még azt is megkockáztatnám, hogy veri a GP3-at, de csak akkor, ha nem billentyűzettel akarjátok irányítani, minimum 800-as procin 256 MB RAM-mal, nem beszélve a legjobb videokártyáról. Persze azonnal adja magát a kérdés, hogy ilyen lehetőség hány játékosnak van?! Szerencsére nekem akad, de én nem vagyok biztos benne, hogy ti is ennyire problémamentesen juthattok a dolgokhoz, így bevezetőm zárásaként azt mondanám, hogy a GP3 még megúszta, de ha jövőre sikerül kijavítani a hibákat, és az „átlag"-játékosnak is elérhetővé tenni a progit, akkor vége a GP-sorozat dicshimnuszainak.

A leginkább érdektelen résszel kezdeném, ami a játék menürendszere. Igazából nem túl fontos: szép és könnyen áttekinthető, megválaszthatjuk karakterünk nemzetiségét is, sőt, miután megmondtuk a gépnek, hogy mi bizony magyarok vagyunk, a versenyzőnk bukósisakján viszontláthatjuk nemzetünk zászlaját, ami szerintem nagy pozitívum azt tekintve, hogy az EA Sports egyéb sportot felvonultató játékaiban olykor-olykor egyszerűen a piros-fehér verziót tekintik magyar zászlónak, a zöldet elfelejtve.

Talán magán a játékon kívül a zeneszerző vonzott leginkább a programban, aki amúgy is komoly helyet foglal el a CD-gyűjteményemben, Ő pedig Chicane. A játék zenei aláfestését Ő csinálta, és ennek megfelelően már ki is írtam CD-re, bár sajnos nem tökéletes a minőség, mégis olyan, amilyet ettől a figurától megszoktunk.





Az információáradattal kapcsolatban is „kiváló" minősítést érdemel a menürendszere a játéknak, mert minden csapatról, kocsiról, pályáról egy kellemesen bariton hangzású figura elmondja az infókat, olykor egész használható dolgokat említve. Van a játékban Tutorial-mód is, ahol gyakorolhattok, a híres kétüléses és háromüléses autókban (bár én kételkedem benne, hogy háromüléses lenne az életben, de ki tudja), változatos tesztpályákon, és a versenysorozatból megismert utakon.

Különböző szakaszokon kell eredményesen végigszáguldoznunk úgy, hogy előtte alaposan figyelembe vettük oktatónk ajánlatait, aki megmutatja, hogy mit is kéne pontosan csinálni. A gyakorlópályákon lámpák jelölik azokat a pontokat, melyeken keresztül kell vezetni, és az ideális ív is fel van festve a pályára. Ha esetleg bármilyen okból kifolyólag elveszítjük uralmunkat a kocsi felett, tanító bácsink azonnal megnyugtat, és visszaveszi a vezetést. Érdemes ezt a sulit kijárni, mert alapvetően nehéz a program.

A játék igazi húzóereje a grafikában, és leginkább a gyorsaságában van. Az EA Sports kifejlesztett egy új engine-t, ami olyan új 3D kódot használ, amit még autóversenynél senki sem próbált, és ez olyan szinten mozgatja a játékot, hogy az első három körben nem azért nem tudtok majd kanyarodni, mert nehéz, hanem azért, mert mire észreveszitek, hogy fékezni kéne, már mögöttetek van a kanyar egésze. A játékra egészben jellemző, hogy rengeteget kell dolgozni a versenyek közben.

Nem olyan a játszhatóság, hogy fél vállról véve meg lehetne nyerni a versenyeket. Szinte mindenre figyelni kell, nem elég mindössze 4 gombot nyomkodni.

Térjünk rá akkor az irányításra! Az F1 2001 az egyik legjátszhatóbb játék a piacon, ugyanakkor annyira nehéz, hogy már szinte játszhatatlan. Tudom, tudom... akkor most mit is jelentett ez az előző mondat?! Azt, hogy a segítségek beállításán múlik minden. Úgy is mondhatnám, hogy segítséggel túl könnyű és unalmas, ám ha kikapcsoljuk a segítségeket, akkor brutálisan nehéz. Mindenki ismeri azokat a rásegítőket, melyek a F1-es játékok 75 százalékában benne vannak. Eddig azt szokhattuk meg, hogy volt mondjuk kormányrásegítő, fékrásegítő, automata sebváltó, és mondjuk kipörgés gátló. No, ezt felejtsük el, mert ebben a játékban több mint 11 különböző paraméterre segíthe-







Minden idők legnagyobb F1 győzelme Tazio Nuvolari nevéhez fűződik. Az 1935-ben megrendezésre került, Német Grand Prix 300000 fős hazai közönsége előtt meglepetésszerű győzelmet produkál az Olasz pilóta, jóllehet az általa vezetett Alpha Romeo motorja még a tunningolások ellenére is 100 lóerővel marad el számos opponens gépének teljesítményétől. Ahogy Nuvolari elsőként teljesítette a verseny utolsó körét, „először csak halálos csend volt" — emlékszik vissza egy korabeli újság, a MotorSport tudósítója — „majd 300000 Német torok fülsüketítő morajlása köszöntötte az Olasz pilóta példátlan teljesítményét." Az eseménynek tanúja volt Adolf Hitler s Hühlein is — utóbbit olyannyira érzékenyen érintette Nuvolari elképesztő teljesítménye, hogy az előre megírt köszöntő beszédet a győztes s a közönség szeme láttára szaggatta apró darabokra. Nuvolari ezen képtelenül gyermeteg gesztus ellenére is marad az, aki: a korai F1 történelem legnagyobb alakja.







tünk rá, ráadásul legtöbbjüknél 3 fokozatban. Ez azt jelenti, hogy amíg régen mondjuk a fékrásegítő on/off üzemmódban volt, most ez lehet off/low/high, attól függően, hogy mennyire vagyunk már rutinosak a vezetésben. Ha mindenki, mindent a legerősebbre állít, akkor csak a gázt kell nyomni, a gép még a vezetést is átveszi tőlünk. No, ebben semmi élvezet nincs. De legyetek felkészülve, hogy ha kikapcsoljátok a rásegítőket, vagy alacsonyabb fokozatra állítjátok mondjuk a blokkolásgátlót, a kormányt-és a fékrásegítőt, akkor vért fogtok izzadni a versenyek alatt. Én csak azt tudom ajánlani, hogy lehetőleg jó sokáig próbálgassátok a belövéseket, és ha megvan egy ideális segítségszint, ahhoz ne is nyúljatok többet. Becsületesebb játékosoknak ez jó 2 napig eltart majd.

Nekem hiányzott a játékból a pályabírók és mentősök jelenléte. Az EA emberei úgy döntöttek, hogy a lehető legmodernebb versenymenetet viszik a képernyőre, így nem látunk zászlókat, viszont minden rajta van a kocsinkon. Ha a sárga zászló van mondjuk érvényben, beszólnak a fülünkbe és kigyullad a sárga lámpa a kormánykeréken. Ha már a pilótafülkénél tartunk, ez az egyik leglátványosabb, és egyben legjobb pontja a játéknak, mivel itt tényleg minden kocsi különbözik.

Nem egy sablon lett kitalálva a kormányokra — itt a lehető legtöbb infót megszerezve a csapatoktól, a készítők próbálták úgy programozni, hogy szinte egy az egyben a valós kormányokat nézhessük. Ráadásul a kocsik viselkedésében és úttartásában is alapvető különbségek vannak csapatonként. Például a Minardi-csapat gépjárműivel sokkal nehezebb egyenesen menni és dinamikusan kanyarodni, mint mondjuk a McLaren istálló száguldó repülőivel. Azok kőkeményen tapadnak az aszfalthoz.

Egyértelműen érezhető a kocsik színvonal és teljesítmény különbsége a játékban, sőt, még azt is megkockáztatom, hogy a pilóták tudása is függ sokszor az éppen aktuális verseny otthonától. Schumi a német nagydíjon sokkal jobban produkált, mint Ausztráliában, míg Eddie Irvine



Jaguárja is gyorsabban száguldott Silverstone-ban, mint a Hungaroringen. Ellenfeleink mesterséges intelligenciája sajnos nem sokat javult az előző EA-F1-ekhez képest. Még mindig erőszakosak, és néha a gép kicsit rá is segít stabilitás és sebesség szempontjából. Megesett velem, hogy úgy kiszorítottam a kis Schumachert, hogy elvileg már rég a fűvön kellett volna mennie. Mindezt a kanadai pályán a hajtűkanyar előtt. Ennek ellenére a mocsok ugyanúgy tartották a sebességet 2 kerékkel a fűvön, sőt a végén még meg is előzött külső íven... hehe... vicces volt.

Egyébként minden F1-rajongó álma egy ilyen játék, de még mindig azt mondom, hogy gondoljátok meg, és próbáljátok ki, mert kormánykerék nélkül játszhatatlan, magas gépigényű, arról nem is beszélve, hogy komoly tudást igényel, nem feltétlenül tud vele bárki játszani.

Mondjuk előző mondatom utolsó része pontosan ránk, F1-rajongókra nem vonatkozik, hiszen mi évek óta újra és újra rávetjük magunkat ezekre a játékokra, abban reménykedve, hogy még élethűbben, még jobb szimulációval élhetjük át a száguldás élményét, és azt kell mondanom, hogy az F1 2001 ebben tökéletesen kielégítő. A legvalóságosabb szimulátor, amit valaha készítettek ebből a sportból, mind grafikailag, mind tartalmilag, igazából a felhőtlen élvezet útjában csak a tudás, a gép, és a kormánykerék hiánya állhat.

-aDaM-



www.ea.com

Electronic Arts / EA Sports

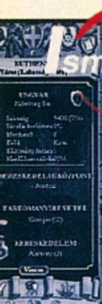
PIII 1000 (PIII 800), 256 MB RAM (256 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	10

✓ -a legélethűbb -legszebb

✗ -magas gépigény

92




LOKALIZÁLT JÁTÉKOK

Tervet kell készítenem, mielőtt ezt ellopn

Kis hazánk maroknyi szoftver forgalmazója az általuk kínált termékek magyarított verzióival jelentkezik. Több szempontból is üdvözlendő kezdeményezés ez: a magyarítások bővülő kínálatát látván esély mutatkozik, hogy további kiadók is csatlakoznak, míg a magyar piac által kínált termékek anyanyelvi hozzáférhetősége hosszú távon a piac presztízsének is javára válhat. Kérdés, vajon érez-e majd, érezhet-e ingerenciát az egyszeri játékos, hogy az angol nyelvű eredeti helyett a magyar nyelven kommunikáló verziót emelje le a boltok — hogy is mondják? — polcairól. Alanti eszmefuttatásunk a jelen idő szerint frissnek mondható magyarítások alapvető színvonalát vizsgálván óhajt segítséget nyújtani a választáshoz.





Pearl Harbor – Az Égi Háború

Az Asylum gyártotta, Travelbox Hungária Kft. által forgalmazott ügyességi játék összetettsége s színvonala ugyan nem mutat túl a netről ingyenesen letölthető Teletubbies s Chicken klónok báján, mi most mégis a termék magyarítására koncentráljuk figyelmünket. Nos: az érdemi játék közben, mely során egy monumentális gépágyút mozgatván kémleljük s lődözzük a kifeszített PCX textúra egén lézengő japán vadászokat, anyanyelvünk sok szerephez — nem jut. De még annyihoz sem, lévén magyarítás ide-oda: a játék közbeni kezelőfelület minden egyes komponenese angol nyelven ad tájékoztatást: Time Left, Points, Damage, Gun Heat. Mint az a termék dobozának kibontását követően előpottyanó szórólap elolvasása után kikristályosodik, idézem: „Ezen szavak a program nemzetközi standardjéhez való megfelelés miatt maradtak fordítás nélkül." Értjük. Nézzük akkor, hol is bujkál a magyar nyelv. Egyszer láthatjuk őt a főmenüben, s persze az almenük is — úgymond — magyar nyelven vannak. Az egész program legérdekesebb s legeredetibb szolgáltatása pár korabeli rádiódás, valamint a Pearl Harbori csapást kommentáló Roosevelt Elnök beszéde. Ezek, mint az sejthető, az eredeti angol nyelven kerülnek prezentálásra, ámde: ha már magyarításról van szó, úgy illenék venni a fáradtságot a feliratozás elkészítésére. Ez nem történt meg. A Pearl Harborra a koronát Akárki Úr teszi fel, aki a bejelentkező videó során elregéli a játék kerettörténetét. Jellegtelen, orgánum-mentes orrhangja — mintha csak egy amatőr diktafonfelvételt hallanánk — egyértelműen alkalmatlanná teszi ezen feladatra, érthetetlen, hogy a termék forgalmazóinak ez nem tűnt fel. Összességében nívón aluli játékról, átlag alatti színvonal jegyében fogant magyarításról beszélhetünk.





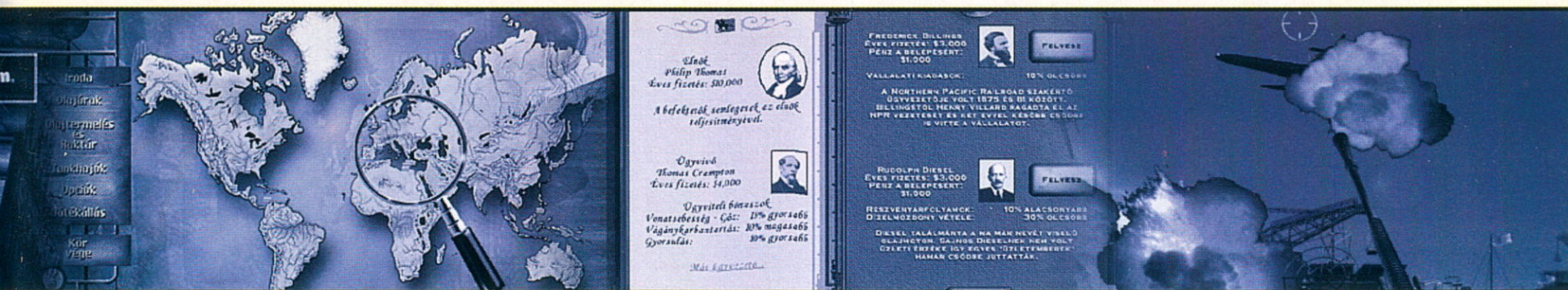
Oil Tycoon – A Nagy Olajüzlet

Az ugyancsak a Travelbox Hungária Kft. által forgalmazott Oil Tycoon magyarításával minden rendben van. Ez nem is csoda: egy a végletekig ikon és menüvezérelt darab egyes feliratait, az épületek meghatározásait s utasítások tömegeit fordítani le — idő, s nem elkötelezettség kérdése. A Nagy Olajüzletről sokat ezen túl nem mondhatunk — a már keltezésekor is jócskán túlhaladott játék magyarítása mindenkinek megelégedésére válhat. Az eredeti mű ismerőinek, s az azzal most ismerkedőknek egyaránt. Átlagos játék, jó magyarítással.

Railroad Tycoon II

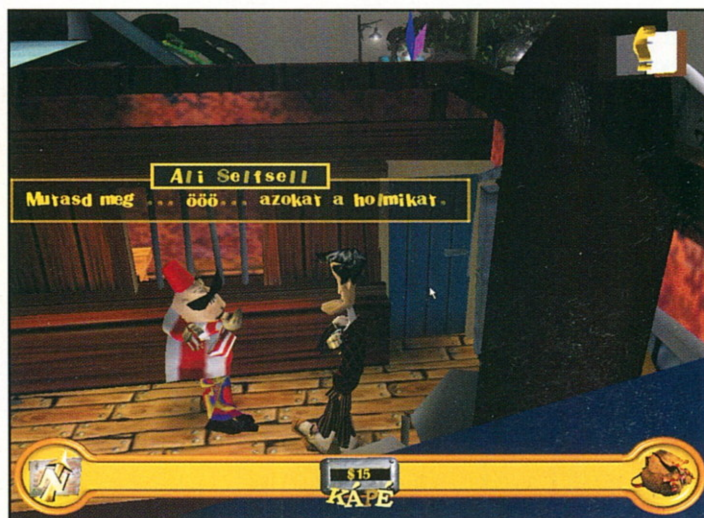
A Comgame 576 Kft. EVM sorozatának gondozásában megjelent Railroad Tycoon II magyarításáért a kultikus program rajongói felelnek. A magyar nyelven kommunikáló verzió bárki számára hozzáférhető, aki az EVM termékpalettát bemutató www.evm.hu címen elérhető site-ról nem rest lerángatni a 11 megás patch-et. Noha a Railroad Tycoon magyarított változata nem hat ki az előszóban prezentált szövegrészekre, a játék tulajdonképpeni mozgatórugóit jelentő, temérdek ikon, panel, kezelőfelület minden komponense magyar nyelven kommunikál a játékossal. A fordítás keltezési háttérkörülményei ellenére is a kínálat kiforrottabb darabjai közé tartozik — negatívumok tekintetében pár történelmi vonatkozású információ nyomokban iskolás fogalmazásmódját, illetve a világtérképet illető magyarítások mellőzését említhetjük meg — ezek azonban vajmi keveset rontanak a darab élvezhetőségén. A magyarítás





készítői szívesen látják a játékostársadalom észrevételeit a dunee@freemail.hu e-mail címen. Kitűnő játék, jó magyarítás.





Europa Universalis – Hit, Hatalom, Gazdagság

Újabb fordítás a Travelbox Hungária Kft-től. Korunk egyik főbb hardcore stratégiájának magyarításánál rengeteg hibát követtek el a fordítók. Először is, a darab magáz. Az, hogy a magyarított operációs rendszerek magáznak, az még csak-csak — ám a szórakoztató informatika szemelvényeinek aligha válhat javára, ha a jóval közvetlenebb tegeződési formula mellőzése mellett voksolnak. Az Europa Universalis fordítása ezen túl is hatalmas falat lehetett mind fordítóknak, mind grafikusoknak. Hiába is van szó kereskedelmi forgalomba kerülő fordításról, a készítők eltekintettek a térkép magyarításától. Így, a térképen Kelet-Poroszországot továbbra is az Eastern Prussia felirat szignózza — s persze ugyanez érvényes a térkép más szegleteivel kapcsolatban is. Ennél komolyabb baj, hogy a darab monumentális helység-adatbázisának ragozott formáit a fordítók nem készítették el. Az üzenetablakok információtartalma így eképpen hangzik: „A seregünket Kurland — ban/ben támadás érte Lengyel Kir. — ból/ből." Készséggel elhiszem, hogy embert próbáló feladat lehet egy ilyen volumenű programot emészthető formában szabni át anyanyelvi formák szerint. Ám az efféle, már-már a jó ízlés határait súroló megoldások a fordítók minden kétséget kizáróan példás igyekezete ellenére sem mutatnak meggyőző képet. Ha még sikerült volna a modell — de nem sikerült. A program gyakorta keveri a ragokat is, így pl: „Királyi Házasság Török Bir. — val/vel." Megemlítendő a kézikönyv is, mely valószínűsíthetően 130 oldalas terjedelme végett — a fordító már baromira unhatta a banánt — szintén nem tartozik a legszínvonalasabb fordítások közé. Idézek is egy mondatot, hirtelen: „A harci fegyelem fontos a csaták során. Amennyiben egy harcászati egység vagy flotta fegyelmének szintje a nullára csökken a csaták során, akkor az egység el fogja veszíteni a csatát." Szóismétlés, szóismétlés hátán. Nem állíthatjuk, hogy egy kézikönyv olvasásakor a natív információkon túl bármi másra is szükségünk lenne, ám a használó mégis nyugodtabb, ha az olvasott sorok valamiféle stiláris kiforrottságot is képesek felmutatni. Egyébiránt a kézikönyvben szerepeltetett fotók az eredeti angol verzióról készültek — jóllehet a kiadvány szerkesztője siet ezért elnézést kérni.

A játék alaphangulatát sajnálatos módon itt is a Pearl Harborból megismert Akárki Úr igyekszik megteremteni — sikerkvóciense itt is a nullához tart — s ez, tekintettel az eredeti Europa Universalis dörgő, öblös férfibasszusára, szinte már közröhej tárgyává teheti a magyarított verzió bejelentkezését. Kitűnő játék, s — tekintettel a játékvilág változatlanságára, a sápasztó ragszerkezetekre — összességében átlag alatti magyarítás.



The Sting! – A Nagy Balhé

A közelmúlt során keltezett Sting magyarításáért felelős Dynamic Systems Hungary Kft. áldásos módon már jóval komolyabban veszi a prezentációt. Is. Tőlük már a videók átszabására is tellett — szemben az Oil Tycoonban belavírozó Oil Tycoon felirattal, itt a Nagy Balhé logo jelentkezik be a videó végén — s a szinkronhangokat sem dilettáns, utcáról berángatott szerencséltetettekre, ám a magyar szinkronpaletta legjelesebb képviselői közé tartozó lényekre bízták. Szénási Kata, Kristóf Tibor, Tarján Péter, valamint a főhőst, Matt Tuckert megszemélyesítő Juhász György kezeskednek róla, hogy az itt prezentált videók során nem fogjuk szégyellni, hogy ez egy magyarítás. Sőt. A játék mind írott dialógusok, mind mondatszerkezetek, mind segédanyagok tekintetében remek munka. A Sting fordítói nem egyszerű nyersfordítást közölnek — ők már átallották az eredeti verzióban ábrázolt szereplők személyiségét is becsempészni a sorok közé. Lásd screenshot, Kétes Arc: „Őőőő...izzé...mutasd azokat az őőőő....holmikat." Nagy kár, hogy játék közben csak feliratozás útján kommunikálnak a karakterek. Összességében kitűnő játékról, s hozzá méltó, kitűnő magyarításról beszélhetünk.

Gyalog Zoltán







Kult Játékok

INCREDIBLE MACHINE

A sarki zöldséges is ezt nyomja

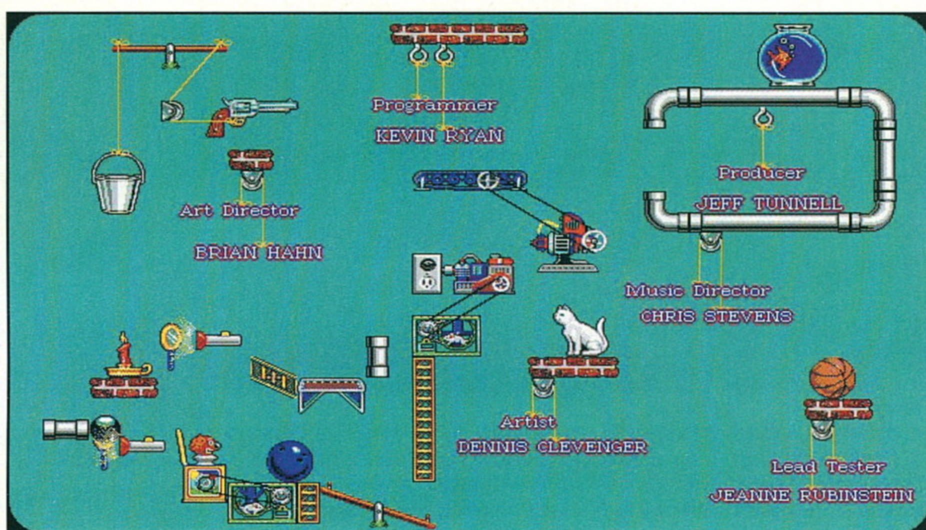
Évekkel, bár, ha jobban belegondolok, már majdnem egy teljes évtizednyivel ezelőtt látogatóba mentünk családommal egy kedves ismerősünkhöz... Talán mondanom sem kell, az esetek többségében a família legifjabb tagja ilyenkor szörnyen unja magát, alig várja, hogy otthon legyen, és azt csinálhasson, amit akar. Másfelől, ott, a vendégségben volt egy — akkoriban még kuriózumnak számító — gép, és amikor alanyunk végre rátapadhatott a monitorra, akkor már vége is szakadt a külvilágnak. Az immáron egyáltalán nem unatkozó páciensünk orra előtt vibrált az a valami, amit kevésbé szakavatott egyének akár játéknak is nevezhettek. Ezt most kiegészíteném egy varázslatos szóval: kultusz...

Mert az, amit akkor láttam és éreztem, leírhatatlan élményként marad meg bennem örökre. Észre sem vettem, hogy mennyire telik az idő, és hogy már haza kellene mennünk, kerülendő a vendégszeretettel való visszaélést. Házigazdánk pedig felettem ámuldozott, hogy meddig eljutottam, itt még ő sem járt... ☺ Egy szó, mint száz: belegabalyodtam a hihetetlen gépezetbe.

The Incredible Machine
www.sierra.com

A játék 1992-ben jelent meg a Sierra gondozásában, s azóta is töretlen népszerűségnek örvend; valljuk meg: ez nem kis teljesítmény. Immáron több reinkarnációt is megélt (legutóbb tavaly tért vissza ölelő karjainkba), mégis legelső bemutatkozása maradt mindeddig a legnépszerűbb. Hogy mi a titka? Az ötlet, kérem, csupán ennyi elégséges feltétel hozzá!

Adott egy játéktér és rengeteg, különböző operációkra alkalmas pályaelem; ez utóbbiakat kombinálva kell egy célratörő, épp az aktuális feladatot végrehajtó szerkezetet megalkotnunk. Imádom a bonyolult megfogalmazásokat, de aki rápillant egy képre, máris tudni fogja, miről beszélek, és nem kétséges, elkezdi előkotorni valamely rejtett zugból a saját példányát. Akinek még nincsen, nos, ne habozzon, gépelje be egy 'kereső-motorba' a címet, bizonyosan megtalálja a logikai játékok eme gyöngyszemét!



Már maga az intro is előrevetíti az egész játék hangulatát, apró kis mütyürök tömkelege szorgoskodik azon, hogy minden egyes szövegdarabka a megfelelő helyre kerüljön. Nagyjából és egészében hasonló dolgunk lesz nekünk is: mindent a megfelelő helyre rakni ahhoz, hogy a hőn áhított célt elérjük. Meggyújtani egy gyertyát, kirepíteni a tekegolyót a képernyőről, egyre megy; mindahányszor furfangosnak, és egyben precíznek is kell lennünk, hogy a megfelelő hatást érhessük el. A lehető legjobb pozícióba helyezni a gumiasztalokat, megfelelő sorrendben összekötni a fogaskerekeket és futószalagokat az egérmeghajtású motorral; ez az, ami felejthetetlen élményt nyújt mindenki számára! Leckéztessük meg a majmokat, tekerjék csak meg azt a szobabiciklit! Kísérjük odvukba az egereket, helyezzünk üldöző macskákat az útjukba! Törjük össze Bob, a hal akváriumát a rugós bohóc segedelmével!

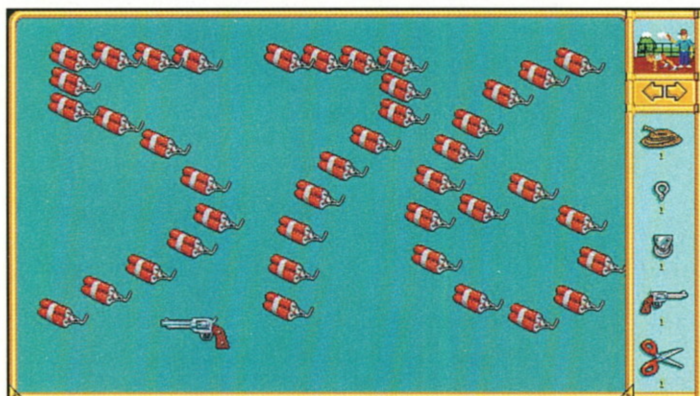
Irányítsunk! Amit elég egyszerű megtanulni, lévén ez kívül-belül egy egeres játék. Inkább a menüvezérlésről essék szó, ami jelen vizsgálódásunk tárgyánál ugyancsak nem okozott különösebb gondot. Mielőtt a főmenüből kiválasztjuk a Play opciót, láthatjuk a jobb oldalsó ablakocskában mindazt, ami az elkövetkezőkben ránk vár: egy preview-t a feladatról. Alatta tekinthetjük meg célunkat, amit beteljesítve továbbléphetünk.

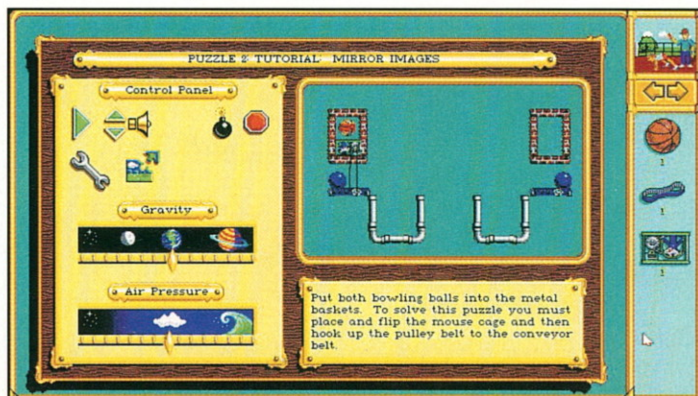
Érdemes megjegyezni, hogy a főmenübe mindig vissza tudunk lépni a jobb egérgombbal (persze az escape is működik, de így mégiscsak elegánsabb). Ha még inkább kinyitjuk a szemünket, megpillantunk jobbra egy állandó, függőleges csíkot; ezt minden esetben láthatjuk. Legfelső traktusában van az indító-kép, mellyel a félig- illetve egészen kész masinánkat tesztelhetjük. Megfigyelhetjük, mi hogyan működik, vagy hova esik egy adott labda. Ez alatt található az adott feladathoz használható darabok listája, melyet szükség esetén a nyilakkal „lapozhatunk".

De nem minden gyerekjáték ám! Vannak olyan rejtvények, amelyeket csak hosszas fejtörés után vagyunk képesek megoldani. Ahogyan haladunk előre a játékban, egyre nehezebb és furfangosabb, néha becsapó kérdések jönnek elő a pályák szerkesztőjének legsötétebb agytekervényeiből. Nem mind arany, ami egér, vagyis nem mindig kell azt a temérdek felhalmozott tárgyat mind használnunk; néha elegendő egy jó ötlet.

Nem is szaporítom tovább a szavakat, annál is inkább, mivel semmit nem tudnék hozzátenni magához a tényleges játékélményhez; ez az a játék, amit kivétel nélkül mindenki ki kell, hogy próbáljon, akár szereti a logikai játékokat, akár nem. Véleményem szerint kétféle ember él a világon: aki szereti a TIM-et, és aki csak fogja.

dracoo

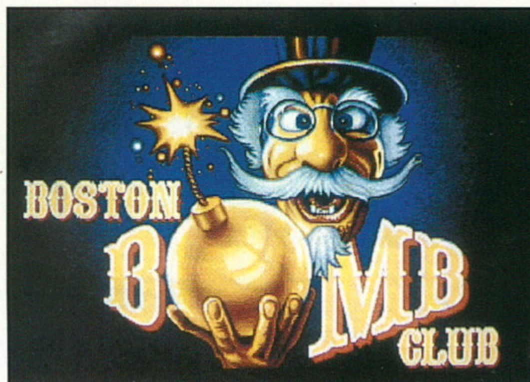


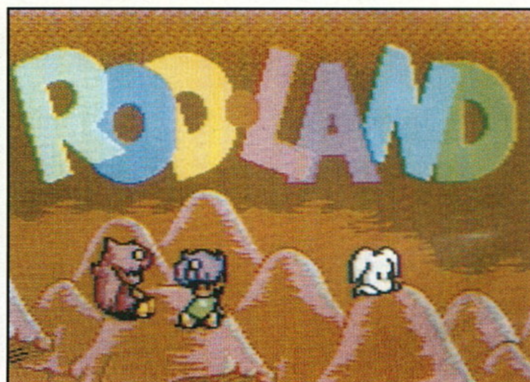


1991. november

Újságkihordónak lenni cseppet sem veszélytelen foglalatosság — derül ki az immár számos implementációt megért, Paperboy címre keresztelt alapvetésből. S noha Paperboynak 1991 novemberében híre-hamva sem volt, a kérdéses hónap megörvendeztetett minket Ronnyval. ***Rolling Ronny***, fajtájára nézve: görkorcsolyával szerelt csomag/levélkézbesítő szakember. Az Amigára debütált mű máig is a korai platformjátékok legkiforrottab darabjai közé tartozik, mely még a ***Rodland***del való egyidejű megjelenése ellenére sem merült feledésbe. Ez nem kis szó: a Rodland főszereplőinek személyében ugyanis oly illusztris arcokat köszönthettünk, mint a Giana nővérek. Az eredeti, Giana Sisters néven futó, C64-es kultjáték manganyuszikái mind a Jó Öregen, mind Amigán sikerrel produkálnak szerfelett szórakoztató megújulást, sőt: a Rodland révén elsők között mutatkozik be a C64 alapú kooperatív játékmód is. Az agyával történő kooperációs készségre egyébiránt minden olyan lénynek is szüksége lehet, aki tucatnyi, robbanásra kész bombával, valamint a kioltásukra használatos vizesvödrökkel találja szembe magát. Ezen, érdektelennek aligha mondható alapötlet nyújtja a ***Boston Bomb Club*** néven debütált Amiga mű esszenciáját, mely a hardverre készült logikai játékok egyik szórakoztatóbb darabjaként mutatkozott be. A címképernyő roppantmód célzatos. Ha szívesen megterveznéd álmaid nénijét, héderét, gépjárművét, úgy semmiképpen sem célszerű a mind Amigára, mind C64-re megjelent ***3D Contruction Kit*** képességeire hagyatkoznod, lévén annak lehetőségeit a kor már alaposan túlhaladta. Az ismertető elolvasása ezzel együtt is kötelező anyag mindenki számára, aki fogékonysággal viseltetik a 3D modellezés mélységei iránt — az említett szerkesztő a ma használatos modellezőprogramok ősének fogható fel, s mint ilyen, mindmáig érdekesnek mondható. Tervezni persze nem csak házakat, nőket, avagy autókat lehet: tervezhetünk egy könnyed kis sétát Metro City lepukkant negyedeiben is, főpolgármesteri minőségünkben. Van ez a nagydarab ember, Mike Haggar. Hózentrógeres kertészgatyája okán mondjuk mi már '91-ben szemberöhögtük, ám mikor megláttuk, mennyire fel lehet őt pipásítani egy szem leánya elrablásával, hangos tapssal adóztunk Mr. Haggar Utcai Harcos múltja előtt. Van még, aki nem tudja, miről beszélek?! Ejnye, Pistike! Letérdelsz szépen a kukoricára, és százszor elrebeged: "A Final Fight minden idők legklasszikusabb scrollozós beat'em up-jai közé tartozik!" A diktafont pedig tedd le, te kis hamis! Szóval, ***Final Fight*** — avagy, hogyan lehet félholtra verni Metro City komplett gengszter-felhozatalát három karakterrel. A darabnak aktualitást ad, hogy megjelenése az új generációs Gameboyra is várható. Gameboy: hordozható, a korai kvarcjátékokra emlékeztető szórakoztató szerkezet, mely megunhatatlan voltáról a különböző játékokat tároló memóriakártyák számtalan fajtája, valamint ezek alapgéppel való kompatibilitása kezeskedik. Más. Ki ne emlékezne az Incubationre? Kit érdekel ...számunkra fontos az, hogy a Battle Isle sorozat negyedik epizódjaként bemutatott sci-fi rémlátomás is elindult valahonnan. Hogy pontosak legyünk, a ***Battle Isle*** éppen e hónap derekán ünnepli keltezésének tizedik évfordulóját. A kérdéses számban tömör áttekintés olvasható a sorozat első, autentikus epizódjáról. A stratégia kedvelőinek kiemelten javallott az Amigára keltezett ***Robin Hood*** tanulmányozása is — a kor "kevinkösztner" Robin Hood láza nem hagyta hidegen a Millenium programozóit, akik egy, a banális téma jellegéhez képest kifejezetten érdekesnek mondható darabbal álltak elő. A sherwood-i erdő hercegének mindennapjaiba ezúttal afféle Populous-szemszögből nyerhettünk bepillantást, mely során fontosabb célkitűzéseinket a rajtaütések megtervezése, lebonyolítása, s persze az eltulajdonított javak közjóért való felhasználása jelentette. A játék grafikája érdekes módon még ma is megehető. Némi stratégiai érzék azoknak is elkél majd, akik a hónap legjelesebb tengeralattjáró szimulátorával szeretnének — legalábbis — köszönőviszonyba kerülni. A Silent Service jelenkori megújításáról napjainkban is hallani lehet, míg a sorozat második epizódjáról — mely a ***Silent Service II*** címet viseli — kimerítő részletességű leírás olvasható a tárgyalt szám oldalain. Nem mehetünk el szó nélkül minden idők egyik legkétségesebb motorszimulátora mellett sem, mely a ***The Cycles*** néven borzolta mind a C64, mind az Amiga tulajdonosok idegeit. A darab minden kellemesebb Amiga emulátor csomagban ott figyel, úgyhogy nem marad más hátra, mint megtapasztalni azt. Feltétlen figyelmet érdemel még a ***Rise of the Dragon*** névre keresztelt Dynamix Adventure, mely a poszt-apokaliptikus Los Angeles ölén hív minket bűntől s fegyverropogástól terhes kalandozásra, ha pedig kedvünk támad lökni egyet két kill között — vegyük elő a ***Jimmy White's Whirlwind Snooker***t, mely az Amigára keltezett, dákó és gömb alapú programok legszínvonalasabb képviselője. A borítón: domináns Giana nővérek, háttérben a közeljövőben esedékes Zoo Tycoon nonkomformnak nyilvánított statisztáival.

Gyalog Zoltán









EZ ÁM A NAGY SZÁM



1 év meg 6 szám

Ha most egy évre előfizetsz az 576 KByte-ra,
9552 Ft helyett mindösze 6999 Ft-ért tiéd lehet a következő évfolyam,
továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk

Ez már bárkinek megéri. Neked is?

Feladóvevény — Belföldi postautalvány szelvénye — BELFÖLDI POSTAUTALVÁNY

Címzett: COMGAME "576" Kft. 1389 Bp., Pf.: 132

62931306 105 71

<45> <62931306> <105> <71>

Az előfizetés értéke

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Ne feledd az irányítószámod!

Közlemény

Feladó

A 6 db ajándék példány felsorolása (+2 szám arra az esetre, ha a választott számok valamelyike elfogyott!) pl.: 96/4, 99/2 stb.

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Ne feledd az irányítószámod!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot ill. 150Ft,-Ft-ot, ill. 796,Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.

Fontos! **Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.**

***A postaköltséget a lenti táblázat alapján számolhatod ki.**

Az 576 KByte

1990-1999-es

számai

100,- Ft/db

(+ postaköltség*)

2000-es

számai

150,- Ft/db

(+ postaköltség*)

2001-es

számai eredeti áron

796,- Ft/db

(+postaköltség)

megvásárolhatók boltjainkban vagy a megrendelhetők csomagküldő szolgálatunktól (1389 Budapest, Pf.: 132)

Megrendelt újság(ok) ára + postaköltség összege

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Feladóvevény — Belföldi postautalvány szelvénye — BELFÖLDI POSTAUTALVÁNY

ÖSSZEG

Címzett

COMGAME "576" Kft
1389 Bp., Pf.: 132

EXP TV SK

62931306 105 71

<45> <62931306> <105> <71>

Közlemény

1. NEM KERESTE
2. NEM FOGADTA EL
3. CÍM ELÉGTELEN
4. CÍMZETT ISMERETLEN
5. CÍMZETT ISMERETLEN HELYRE KÖLTÖZÖTT
6. MEGHALT

Kérjük, ide ne írjon és ne bélyegezzen!

Feladó

A különszolgáltatások igénybevételének lehetőségei és azok jelölése

EXPRESSZ

TÉRTIVEVÉNYES

TÉRTIVEVÉNYES SAJÁT KEZÉBE

EXPRESSZ TÉRTIVEVÉNYES

EXPRESSZ TÉRTIVEVÉNYES SAJÁT KEZÉBE

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

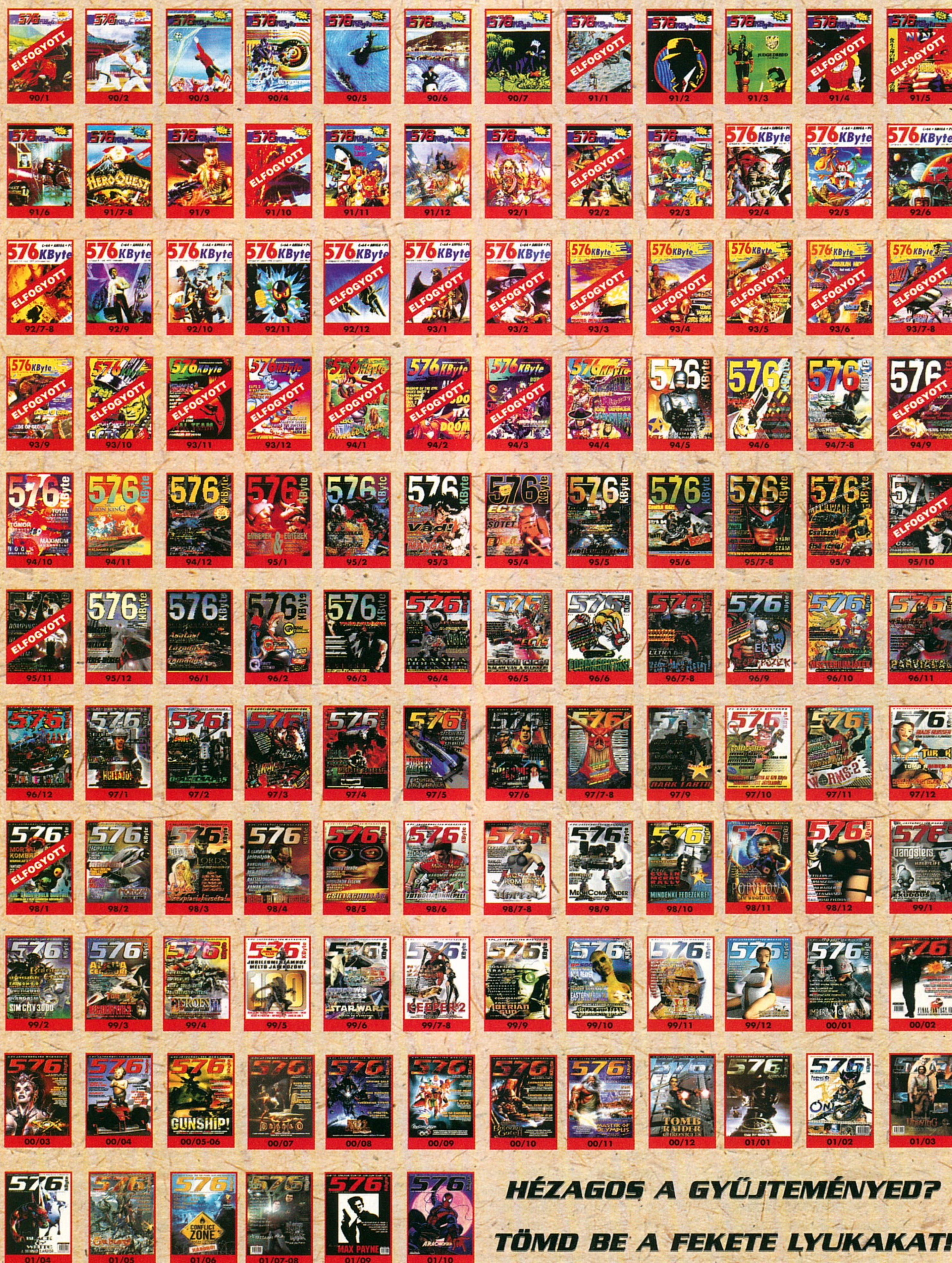
Megrendelt újság(ok) felsorolása pl.: 96/4, 99/2 stb.

**** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.***

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	64.-	21	580.-	41	620.-
2	89.-	22	580.-	42	620.-
3	229.-	23	580.-	43	620.-
4	229.-	24	580.-	44	620.-
5	229.-	25	580.-	45	620.-
6	229.-	26	580.-	46	620.-
7	229.-	27	580.-	47	620.-
8	540.-	28	580.-	48	620.-
9	540.-	29	580.-	49	620.-
10	540.-	30	580.-	50	620.-
11	540.-	31	580.-	51	620.-
12	540.-	32	580.-	52	620.-
13	540.-	33	580.-	53	620.-
14	540.-	34	580.-	54	620.-
15	540.-	35	580.-	55	620.-
16	540.-	36	580.-	56	620.-
17	540.-	37	580.-	57	620.-
18	540.-	38	580.-	58	620.-
19	540.-	39	580.-	59	620.-
20	540.-	40	580.-	60	620.-

Akciónk a készletek erejéig tart!

TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



Cinkelt lapok

Monopoly Tycoon

Spóroljunk:
Megnyerhetsz egy aukciót kevés pénzzel a következőképpen: Indíts el egy árverést, és amint betöltődik, gyorsan válts át az "auction screen save your game" menüpontra. Ezután lépj ki a játékból, és töltsd vissza az így elmentett állást. Az idő 99 %-ánál, minden gépi ellenfél át fogja adni neked a nála lévő cuccokat, a legalacsonyabb áron.

Megapolitan bonus menet:
Játssz végig minden kört valamilyen karakterrel. Miután befejeződött a sorozat, kezdj egy új játszmát és építs egy "Megapolitan"-t. Ebben a menetben, már 200 millió dollárod lesz az építésre, és nem kell az ellenfelek engedélye, hogy felépíthesd a saját városod.

Paris-Dakar Rally

A játékban lévő valamennyi autót használhatod, ha a nevednek a "**ILUMBER JACK**"-et írod be.

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Készíts egy fájlt "cheats.txt" néven a játék "data" könyvtárában. Neked máris van egy "fps" számlálód a játékban. Nyomd meg a numerikus [+] billentyűt és a csapatod tapasztalati pontot kap.

Cheatek "Single Player Game" módra:
(Ezek a cheatek az életerő és a "basic 6 stats" módosítására jók)

1. Miután készítettél egy csapatot, indíts egy új játékot és készíts egy mentést, vagy adj egy új karaktert a meglévőhöz, és úgy ments egyet.
2. Nyisd meg a mentett játékot (.sav) egy hex editor programmal. (Notepad nem jó!)
3. ASCII kereső módban keresd meg a karaktered.
4. Életerő (Health): Például, ha 10/10 az életerőd ezt fogod látni: 0a 00 00 00 0a
A két 0a hex kódot bármekkora számra átírhatod, de ne feledd hex-re átszámolni!
5. "Six basic stat"
Ha a te állásod például 13, 12, 13, 12, 14, 10 akkor ezt fogod látni 0d 0c 0d 0c 0e 0a és átírhatod bármire, de ne lépd túl, a "race & class" limited.

Stronghold

Indítsd el a játékot "Strong debug"-al

A következő billentyű kombinációkkal aktivizálhatod a cheat módokat:

[ALT]+[B]
— kicseréli az ellenséges épületek erejét 1-re
[ALT]+[F]
— kicseréli az ellenséges épületek erejét 10-re
[ALT]+[C]
— kicserél minden karaktert
[ALT]+[K]
— megsemmisül egy ellenséges erőd
[ALT]+[P]
— a karakterek egy szinttel feljebb lépnek
[ALT]+[Z]
— gyorsan megsemmisíti az ellenséges csoportot
[ALT]+[G]
— megsemmisül a legfontosabb erőd
[ALT]+[S]
— kicseréli az évszámot
[ALT]+[M]
— ezt nehogy kipróbáld...

Zoo Tycoon

Ttipp:
A [ctrl+d] megnyomásával átválthatsz fejlesztő módba. A képernyő jobb felső sarkában megjelenik egy kicsi "x". Ha rákattintasz erre az "x"-re kapsz valamennyi pénzt amiből néhány plusz dolgot megvehetsz.

Hex cheatek:
1. Ez csak kötetlen módban működik, kézikönyv helyett, neked kell szerkeszteni az scnXX.scn nevű fájlt, ahol az XX a "scenario" számát jelenti, amelyik a scenario.zip-ben található. Mielőtt bármit is átírsz a fájlban, készítsél róla biztonsági másolatot.
2. Nyisd meg a config.zip fájlt, és keresd meg benne az economy.cfg fájlt. Ezt nyisd meg a "Notepad"-al és keresd meg benne a következő sort: cash=50000. Írd be a helyére azt az összeget, amennyire szükséged van és mentsd el a fájlt.

Triceratops:
Az adataid között, ha szerepel a „Cretaceous Corral", akkor lesz az állatkertedben egy Triceratops.

Unicorn:
Az adataid között, ha szerepel a „Xanadu", akkor lesz az állatkertedben egy Unikornis.

Még egy kis trükk:
1. Nyisd meg a "config.ztd" fájlt a winzip-el.
2. Nyisd meg az "economy.cfg"-t a notepad-al.
3. Keresd meg a "cZooDooRecyclingAmount" sort, és cseréld ki a számot akármire. Ez a szám adja meg a havi profit mennyiséget, amit állandóan kapsz. Alap esetben, ez 8-12 havonta.
4. Keresd meg a "cKeeperCost" aminek az értéke 800. Ez az összeg az állatkerted havi fenntartási költsége. Ha ezt a számot átírod, a költségeidet tudod drámaian lecsökkenteni.
5. Ha neked sok pénz hiányzik a játék indulásához, a "zoo.ini" fájl-ban a notepad-al keresd meg a "MSMaxCash" sort. Az itt álló összeget cseréld ki bármekkorára, és akár néhány millióval is kezdheted a játékot.

Hugo - Black Diamond Fever

Pályakódok

Palm Beach
Ide nem kell

Old Kiku Trail
313323111134

Diamond Cavern
143221231142

Supply Line
423211131134

Oil Rig
343123113234

Diamond Factory
223121134212

Melt Down
343211114323

The Getaway
243113133324

Operation Flashpoint

1. A [bal shift] nyomva tartása mellett nyomd meg a numerikus [-] gombot a beállító képernyőn. Engedd el a billentyűket, és beírhatod a megfelelő kódokat.

A "Main menu"-ben
champain
Minden küldetés játszható

A "During game"-ban
savegame
Menti a játékot

end mission
A küldetés vége

2. Indítsd el a játékot, és valamelyik pályát, majd írd be vakon: iwillbetheone és sérthetetlen leszel

3. A "champaign" második szintjén, mikor a tiszt azt kiabálja: "go go go!" azonnal pötyögd be: moreammo és teljes lesz a lőszer készleted

Végtelen lőszer (hex cheat):
Keresd meg a "weapons.cfg" fájlt, amit a ...\Users\NAME\Saved\Campaigns\1985\ vagy a ...\Users\NAME\Saved\Missions\01TakeTheCar\ könyvtárban találsz. Mielőtt bármit is átírsz a fájlban, feltétlenül készíts róla biztonsági másolatot!!!
Az itt látható sorokban átírhatod a lőszermennyiséget, fegyverosztályonként.

```
class Magazine3
{
type="M16";
ammo=30.000000;
reload=0.133733;
id=352.000000;
};
class Magazine4
{
type="HandGrenade";
```




```
ammo=1.000000;
reload=1.215374;
id=353.000000;
};
```

4. Bonusz pálya:
Miután megnyerted a játékot, (megsemmisítetted a második scud-ot és megölted Guba-t) nézd végig a "credits" képernyőket. Ha végig futott teljesen indítsd el egy "scene"-t és a fekete pasassal menj oda Dave telefonjához. Kérj egy repülést a Cessna-val az Everon repülőtérre, és vegyél fel a gépre minden szereplőt, akikkel játszani akarsz, és tedd ki őket egy kocsmánál.

Spider-Man

FUNKYTWN
"Toon Spidey"

STICKMAN
"Stick Spidey"

CLUBNOIR
"Ben Reilly" ruha

ADMNTIUM
Sebezhetetlenség

UATUSEES
Mi lesz a harc vége

RGSGLLRY
Karakternéző

CINEMA
Mozi néző

FANBOY
Komikus öltözékek

MME WEB
Szintválasztás

KIRBYFAN
A játék komikus képei

ROBRTSON
Történetnéző

SM LVIII
Gyors öltözék csere

MRWATSON
"Peter Parker" ruha

KICK ME
"Amazing Bag Man" ruha

XILRTRNS
"Scarlet Spider" ruha

SYNOPTIC
"Spidey Unlimited" ruha

TRISNTNL
"Captain Universe" ruha

MIGUELOH
"spidey 2099" ruha

SECRTWAR
"symbiote spidey" ruha

RULUR
"J James Jewett" ruha

EGOTRIP
Lüktető fej

GLANDS
Végtelen fonál

LEANEST
Everything

WEAKNESS
Teljes életerő

LEANEST
Minden eredeti lesz

Zeus - Master of Olympus

Játék közben nyomd meg a [Ctrl][Alt][C] billentyűket, és írd be:

Delian Treasury
Kapsz 1000 pénzt

Ambrosia
Küldetés megnyerése

Fireballs from Heaven
Egy tűzgolyó söpör végig a képernyőn

Bowvine and Arrows
A lövésztornyok teheneket lőnek a nyilveszzők helyett

Cheese Puff
A tehenészek egész sajtokkal dobálóznak

Championship Manager Season 01/02

Kattints rá az egérrel egy játékosra, és válaszd az "Action" gombot, majd a "Set Nickname" opciót, és írd be a következő nevek közül valamelyiket.

Oliver Collyer
Paul Collyer
Paul Norman
Kevin Turner
Marc Duffy
Svein Kvernoey
Mark Woodger

Kattints az "OK"-ra és válaszd újból az "Action gombot, utána a "Request Coach Report" menüben válassz egy edzőt, majd kattints a "Confirm"-ra, és a lehető legrészletesebb jelentést kapod a választott játékosról.

(Ez a funkció működik a demóban és a teljes verziójú játékban is)

Codename - Outbreak

A játék könyvtárában nyisd meg a [team.ini] fájlt egy szövegszerkesztővel. A csapattagok minden tulajdonságát beállíthatod benne. (Rank, Experience, Speed, Reaction)

Alien Blast

Cheat aktiválása:
Először dupla kattintás a bal nyílra, majd dupla kattintás a jobb nyílra, majd a tűzgombra, és a kattintás az exit-re. Egy üzenet fog felbukkanni egy dobozban, és egy új gomb a "Done" szóval.
A dobozba beírhatod a következő kódokat, majd kattints a "Done" gombra

iamgod!
Sok pénzed és lőszered lesz.

ammogod
Sok lőszered lesz.

hilevel
Az utolsó szintre ugrasz

points
Sok pontod lesz.

slowman
Az idegenek nagyon lassan fognak mozogni.

fastman
Az idegenek ismét gyorsak lesznek, mint alaphelyzetben.

yougirl
Minden idegen nőnemű lesz.

bigboss
Az idegenek jó nagyok lesznek

minime
Az idegenek ismét normál méretűek lesznek

Mars Taxi

Pötyögd le ezeket a betűsorokat játék közben:

ZEROGEEKICKSASSHUHHUHHUHHUH
Gravitáció kikapcsolása

GAME OVER
Menj aludni, de ne feledd az űrt:)

TROUBLEWITHYOURINNEREAR
Gravitáció visszakapcsolása

MICHAELCANENTERTHISLINEINFIVESECONDSCANYOU
Az ütközések letiltása, és általános segítség. (pontszámnövelés, több hajód lesz, stb.)

EJECT
Kidobja az utasod, és jön egy, aki többet fizet a fuvarért.

COMEONEVERYBODYFREEBEERFORALLOFYOU
Ha a tárgyak túlságosan szúrósak.

MICHAELDIDANYONEEVERTELLYATHATBLACKHOLESHAVEALMOSTNOEFFECTATALL
Lesz egy erős fekete lyuk.

MAJORENGINEMALFUNCTIONONMARS
Ne írd be, ha a Marson vagy:)

ISTHISACHEAT
Egyszerű kérdés, egyszerű válasz.

GETTHOSEFREAKSOUTTAMYFACETHEYBOREMENOEND
Nagyobb lesz a bevételed az utasoktól

THISCRATEISAWKWARDIDENTERAREALLONGLINETOGETABETTERONE
Neked lesz a legjobb hajód

Titan processzorhűtők

Legtöbben közülünk sohasem hallottak még a Titan hűtőbordáiról, pedig nem új cégről van szó. A Titan Computer Co Ltd. Főhadiszállása a legnépszerűbbnek számító Globalwinhez hasonlóan Taiwanon van, és azért nem hallottunk róluk eddig, mert nem nagyon terjeszkedtek Európa ezen kis szegletében. Valójában a legnagyobb nevű hűtők — például a Thermaltake, az Alpha, vagy a Swiftech — mind elkerülik kis hazánkat, talán azért, mert túl drágák a mi zsebünkhöz viszonyítva, vagy talán, mert nem túl nagy kapacitású cégek. De a hírük az interneten jóval megelőzik őket.

A hűtőknek sosem volt túl változatos formavilága. Majdnem mindegyik ugyanarra az elvre épül. Egészen két-három évvel ezelőttig nem is foglalkoztak tudományos alapokon történő tervezéssel. Igaz nem is volt rá szükség, hiszen az első igazán komolyan melegedő processzor a Pentium Pro volt, de ez sem az átlagos felhasználónak készült. A mai CPU csodák kb. 30-40 millió tranzisztort tartalmaznak és típustól függően, 30-80 Watt körüli áramot vesznek fel, aminek a legnagyobb részét hővé alakítják át. Nem csoda hát, ha a hűtőgyártás egyre nagyobb üzletet jelent.

Mitől is jó egy hűtő? A kérdés nem olyan egyszerű, mint amilyennek látszik. Sok feltételnek kell megfelelnie egy bordának, amit nem is olyan régen még nem nagyon vettek figyelembe a tervezők. Itt van például az egyik legfontosabb szempont, az aerodinamika. Lehetőségeink eléggé korlátozottak a légszállítás terén, mivel nem fér el egy sugárhajtómű a számítógépházban, ezért a bordákat úgy kellene kialakítani, hogy a levegő a létező legkevesebb akadályba ütközvén, nagy sebességgel haladhasson, és úgy hagyja el a bordát, hogy közben a létező legnagyobb felülettel érintkezve a legnagyobb hőmennyiséget távolítsa el. (huh ezt nevezem barokk körmondatnak.☺) Ehhez jönnek még olyan apró szempontok, mint hogy legyen az egész könnyű, csendes, jól rögzíthető. De ezek olyan szempontok, amiket általában feláldoznak a gyártók a teljesítmény érdekében.

A Titan cég néhány teljesen újszerű, szokatlan formájú hűtővel állt elő, ezek azon kevés termékek közé tartoznak, amelyeknél figyelembe vették a fenti szempontokat.

Socket A / FC-PGA hűtők

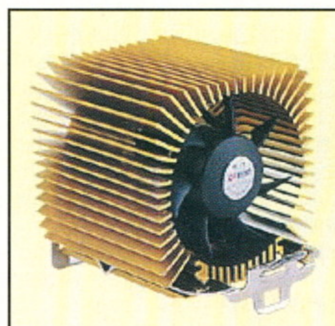
Az első és legkülönlegesebb darab a **Majesty Twins** — leginkább egy kis gázturbinára hasonlít. Érdekessége, hogy két ventillátor van rajta egymás mögött, melyek egymást segítve igen nagy sebességgel mozgatják a levegőt a bordák között, így nem csoda, hogy nem túl nagy mérete ellenére ennek a hűtőnek a legjobb a hatásfoka. A két kis ventillátor 5000-es fordulatszámon sivít, de még így is jóval halkabbak, mint a Globalwin FOP 32 ventillátora.

A processzormagra felfekvő felület elég kicsi ezen a bordán (vigyázni kell a felhelyezéssel), és számomra érthetetlen módon elég durva a kidolgozottsága, tehát egy kis polírozás ráfér.

Ez a modell létezik Pentium 4 (socket 478) kompatibilis változatban is.

A **Majesty Superstar** hasonló elven alapszik, mint az előző versenyző. Ez méretében nagyobb (így a hőleadó felület is), és csak egy darab ventillátora van, az viszont nagyobb, mint a Majesty Twins-é. Így a teljesítményük közel megegyezik.

A **TTC-D5T** típus sem hasonlít az eddig megszokottakhoz. Végre valamelyik mérnök felfedezte, hogy ha nagyobb ventillátort raknak a hűtőre, akkor az kisebb fordulatszámon is ugyanazt a teljesítményt hozza mint kisebb társai. Ezen a bordán egy óriási 8 centiméter átmérőjű ventillátor van és a 3000-es percenkénti fordulatszámnak köszönhetően alig van



hangja. További ötletes újítás, hogy ezen a ventillátoron egy beépített riasztó található, ami éles hanggal jelez, ha valami oknál fogva leáll. Elég sok processzor halálát okozták már tönkrement ventillátorok, aki járt már így annak tudom javasolni. Extrának számít, hogy szinte tökéletes minőségű csiszolt felülete van, ami nagyban segíti a hőátadást, és, hogy kapunk mellé egy kis tubus ezüstpasztát is. Ezzel körülbelül 2-3 Celsius fokkal hidegebb lesz a CPU, mint a hagyományos szilikonos hővezető pasztával.

Ennek a típusnak egyedül a rögzítésével volt némi fennakadás, ugyanis olyan hatalmas méretű a ventillátora, hogy le kellett csavarozni bordáról ahhoz, hogy fel tudjam rakni a CPU-ra.

A **TTC-D3T** már egy alacsonyabb árfekvésű hűtő, de aki nem akar óriási teljesítményű processzort magának, annak tökéletesen megfelel. 1 GigaHerz feletti processzoroknál nem tanácsolnám. Ennek a bordának is megvan az a negatív érdekessége, hogy feltűnően jó minőségű a megmunkálása minden oldalról, de ott, ahol a legfontosabb lenne, ahol a CPU maggal érintkezik, ott igen egyenetlen a felülete. Ezzel együtt nem egy rossz darab.

Pentium 4 hűtők

A titan palettáján természetesen egyre nagyobb hangsúllyal vannak jelen a Pentium 4-hez készült hűtők is. Egyik



legújabb modelljük, a **TTC-W2T** már a socket 478-as tokozáshoz készült. Ez a típus már nem annyira formabontó, mint eddigi társai, de a teljesítményre, és a minőségre itt sem lehet panaszunk. Vastag 6 mm-es talpa optimális hőelosztást biztosít, hőleadó felülete hatalmas, és az egész olyan sima, és fényes, mintha lekrómozták volna.

Ehhez a típushoz is jár egy kis fecskendőnyi ezüst hővezető paszta. A ventillátora nem túl erős, de viszonylag halk.

Említést kell még tennünk a már kihalófélben lévő socket 428-as tokozású Pentium 4 sorozathoz szánt hűtőről is. A **TTC-WITB** típusú hűtő egy teljesen átlagos tervezésű darab, jó nagy, egyszerű, megbízható, a kidolgozása ugyan nem első osztályú, de aki nem akarja tuningolni a gépét, annak egy viszonylag olcsó alternatíva lehet.

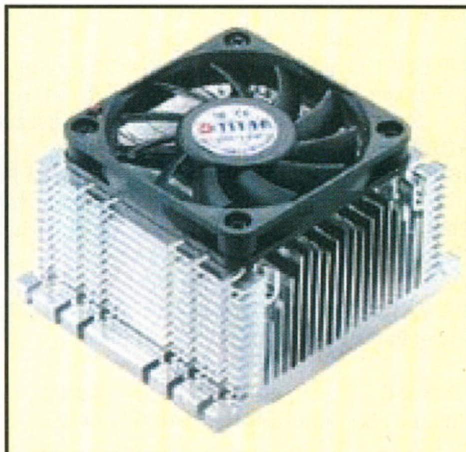
Mindenkinek merem ajánlani ezeket a termékeket, mert jól látszik, hogy ez a cég nem csak a hagyományos jól bevált dolgokat másolja, hanem áldoz a kutatásokra — és meg is meri valósítani azokat.

atillla

A Titan termékekekről további információ szerezhető a **Rutin 2000 Kft.**-től a **320-4642** telefonszámon, vagy a **www.rutin2000.hu** webcímen







VIDEO Net KFT



AZ ELSŐ MAGYAR TÉKAHÁLÓZAT

Bp. XIX. Hunyadi 87.
információ: 348-0335; 348-0336

NYEREMÉNYJÁTÉK A VIDEONETTEL!

Nézze meg és nyerjen! Ha jól válaszol kérdéseinkre, megnyerheti az összesen **50.000 Ft** értékű utalvány egyikét, amit a **VIDEONET** bármely üzletében beválthat!

VideoNet beváltóhelyek Budapesten

II.	Varázs Garázs	Törökvészi út 3.b
	Videománia	Rózsakert üzletközpont
III.	Miami Vice	Himző u. 2.
	Fókusz téka	Huszti út 17.
	Oscar	Madzsar J. u. 5.
	Oscar	Váradi u. 19.
IV.	Eektromobil	Pálya u. 19a.
	Opti 2000	Dunakeszi u. 11.
	Csipet Gmk	Árpád u. 15-17.
V.	Odeon	Kossuth u. 18.
VI.	Pásztorvideo	Izabella u. 68b.
	Videománia	Andrássy u. 33.
VII.	Fantázia	Erzsébet krt. 56.
	Fókusz téka	Wesselényi u. 54.
	Színes video	Thököly u. 7.
	Színes video	Dohány u. 46.
VIII.	Lux téka	Práter u. 59.
	Odeon	Corvin köz 1.
IX.	Euro Angéls	Csont út 1.
X.	Lux téka	Újhegyi sétány 3-5.
XI.	Mulitmix	Bocskai út 23.
XII.	Primatéka	Jakubinusok tere 4b.
	Mulitmix	Lékai tér
XIII.	1001. Video	Pannónia u. 95.
	Video premier	Párkány u. 23.
	Fókusz téka	Róbert krt. 40-42.
	Odeon	Hollán Ernő u. 7.
	Videodzsungel	Pannónia u. 13.
XIV.	Ha-Na	Adria sétány 6/1.
	Well video	Róna u. 143.
	Well video	Erzsébet királyné 75b.
	Sam's Dad	Páskomliget 10.
	Pásztorvideo	Vezér út 74.
	Video premier	Kassai tér 10.
	Ha-Na	Kerepesi út 104.
	M&P	Fogarasi út 62b.
XV.	Éva Boltja	Fő u. 25.
	Fókusz téka	Csömöri út 90.
	Film-Hit	Vasutas telep u. 5.
XVII.	Miami Vice	Pesti út 60.
	Törpi Videotéka	Pesti út 152.
	Jupiter	Flamingó u. 19.
	Ász Videotéka	Zrinyi u. 168.
XVIII.	Video Net téka	Halom u. 59b.
	Lako-tel	Bajcsy Zs. U.1a.
XIX.	Ha-Na	Szabó E. 32.
	Prince téka	Zengő u. 16.
XXI.	Jámin 99.	Rákóczi F. út 87.
XXII.	Opti 2000	Leányka u. 3.

Országos beváltóhelyek

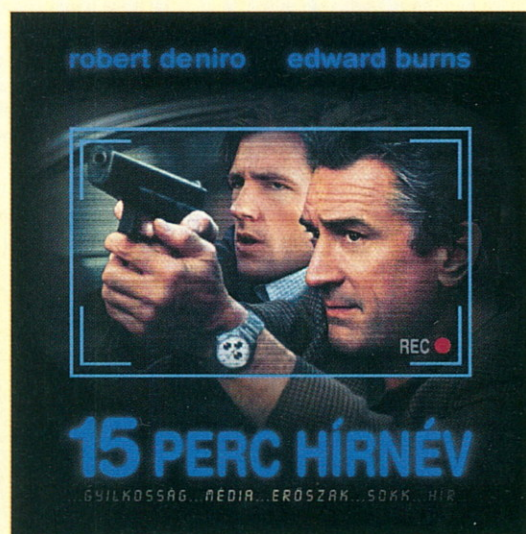
Kaméleon téka	Sztmártonkáta	Ady E. u. 7.
Kaméleon téka	Nagykáta	Szabadság tér 7.
Szikszai téka	Jánossomorja	Szabadság u. 33.
Taligán téka	Dömsöd	Dózsa Gy u. 9.
Varázs	Kaposvár	Gr. Apponyi A u. 12.
Antal téka	Kömlő	Rákóczi út. 75.
Benke téka	Székesfehérvár	Verseci u. 9804
Horizont	Kunhegyes	József A. ltp. D1
Kiegel	Gyál	Körösi út 124.
Kovács téka	Csömör	Rozmaring u. 4a.
Körmöczy téka	Vecsés	Károly u. 2.
Premier	Jászapáti	Ady E. 15.
NIVO XXI.	Dunaújváros	Lobogó u. 1.
Galla video	Tatabánya	Gál ltp. 707b.
Galla video	Tatabánya	Dózsakert 56.
Horizont	Kecskemét	Arany J. u. 3.
Well video	Jászapáti	István K. út 3.
Well video	Jászkisér	Fő út 40.
Gigant video	Sopron	Teleki Pál pavilonsor
Gigant video	Sopron	Füredi stny. 6.
Gigant video	Szombathely	Rákóczi F. 1.
Alfred Hitchcoch	Veresegyház	Könyves K. u. 2.
Pásztor video	Pilisvörösvár	Fő u. 39.
Pásztor video	Pilisvörösvár	Fő u. 91.
Téka	SzHalombatta	Vörösmarty M.u.57.
Téka	Kiskunlacháza	Rákóczi u. 2a.
Viking	Zsámbék	Mányi u. 61.
Öregek-Fiatalok Háza	Ózd	Balyki T. út 15a.
Öregek-Fiatalok Háza	Ózd	Nemzetőr út 15.
Öregek-Fiatalok Háza	Kazincbarcika	Mikszáth 4P
SOSO VIDEO	Pomáz	Széchenyi u. 6a.
Videotéka	Dunakeszi	Kossuth L. u. 2a.
Mágika	Dunakeszi	Barátság út 14.
Mágus video	Gyál	Vakbottyán u.
Videotéka	Szigeghalom	Nap u. 41.
Hefi	Százhalombatta	Jedlik Á. U. 15.
Elektromobil	Törökbálint	Munkácsy M. u.
Elektromobil	Pomáz	Hunyadi J. U. 7.
Plántéka	Hévíz	Dr. Babócsay u. 6.
Plánvideo	Keszthely	Bercsényi M. 9.
Plánvideo	Gyenesdiás	Liget Plaza
Video Fórum	Székesfehérvár	Tolnai u. 28.
Video Fórum	Székesfehérvár	József A. u. 3-5.
Video Fórum	Székesfehérvár	Kelemen u. 91.
Videotéka	Balassagyarmat	Bajcsy u. 8.
Videobox	Monor	Kossuth L. u. 77.

A játék kérdései:

1. **„A jövőben mindenki híres lehet 15 percre" - Kitől származik az idézet?**
2. **Milyen nemzetiségű az Emil Slovak-ot alakító színész?**
3. **Hányszor kapott Oscar-díjat Robert De Niro?**

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon kérjük az 576 KByte szerkesztőségébe eljuttani, pontos névvel, címmel ellátva! Kérjük, a válasz mellett tüntesse fel, melyik beváltóhelyen kívánja értékesíteni nyereményét!

Beküldési határidő: 2001. december 3.





Még pár sor a hűtőkről...

Az előző Cikkben nem véletlenül hangsúlyoztam, ki annyiszor a felület minőségének fontosságát. A mai processzorok magja, mint tudjuk, körülbelül egy 1x1 centiméteres lapka.

Ezen a kis felületen kell elvezetni azt a 30-80 Wattnyi hőt, amit a CPU termel, és ez nem kis feladat. Ahhoz, hogy jól működjön, biztosítanunk kell a lehető legtökéletesebb kontaktust a CPU és a hűtőborda között.

A legtöbb gyártó úgy gondolja, hogy az átlag felhasználó nem ért annyira a számítógéphez, hogy ilyen apróságokkal foglalkozzon, ezért a hűtők aljára egy speciális hővezető műanyag lapkát raknak, ami biztosítja az optimális kontaktust a hűtő és a processzor között. Erről a hővezető műanyagról annyit, hogy elég rossz hővezető, és leginkább a rágógumira hasonlít.

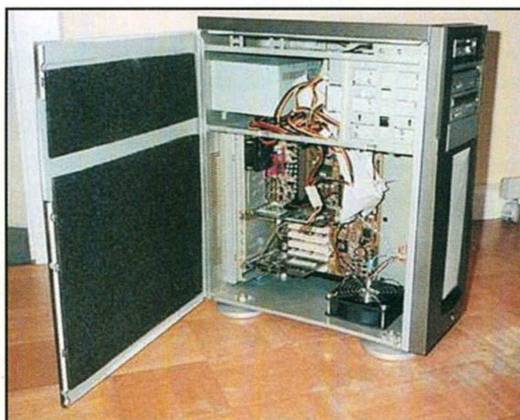
Sokan panaszkodnak, hogy megvették a vadonatúj 6-7-8 ezer forintos hűtőjüket, és még azzal sem tudják 50-60 fok alatt tartani a processzor hőmérsékletét.

Ilyen esetekre próbálják ki a következőt. Szedjék le a hűtőt, és ha találnak az alján valami szétkenődött rózsaszín ragacsot, aminek a másik fele a vadiúj Thunderbird magja köré van égve, azt próbálják meg acetonos pamut ronggyal szépen ledörzsölni. Tisztítsák meg a processzor környékét is az anyagtól, majd ezután menjenek el bármelyik számítástechnikai boltba és vegyenek hővezető pasztát (kb. 200 Ft).

Vékonyan kenjék be a hűtő tiszta alját, és egy cseppet a CPU-ra is lehet tenni. Hangsúlyozom, hogy csak egy cseppet, attól nem lesz jobb a gép, hogy nem sajnáljuk tőle a zsírt! Nem úgy, mint nagyapám jó öreg Riga motorja Isten nyugosztalja... mármint a motort.

Aki nem szeret félmunkát végezni az (még hővezető paszta felvitele előtt) vegye elő a festésből megmaradt 600-as és 2000-es polírozópapírt, rögzítse le egy sík üveg vagy márványlapra, és rakja rá a hűtőbordát, majd nyolcas alakzatot leírva csiszolja tükörsimára a felületet. Ezzel a művelettel is nyerhetünk 3-4 fokot.

A hűtők felapplikálása még a gyakorlottabbaknak is nagy odafigyelést igényel, mert a Coppermine, Duron, Thunderbird processzorokat igen könnyen megölhetjük, ha egy kicsit is féloldalasan szorítjuk rá a hűtőt. Ha valamit elrontottunk, akkor először finom kis recsegést hallunk, ekkor szedjük ki a processzort a foglalatából és... tegyünk bele egy másikat, az előzőt pedig a bal vállunk felett bátran dobjuk át, mert a lesarkazott, összetört processzorokra sajnos nem érvényes a garancia... Ez ellen sajnos nincs biztos módszer, de sokat segíthet, ha beszerzünk egy CuSpacert. (Ez egy műanyag, vagy fém távtartó lapka, amit a processzorra kell helyezni a hűtő felhelyezése előtt).



Optikai tuning II

Elég sokan érdeklődtek a téma iránt, úgyhogy megpróbálom folytatni, és egy kicsit jobban belemenni a részletekbe.

A legnagyobb probléma az volt, hogy sokan szeretnék kicsinosítani a számítógépüket, de a gyakorlati tapasztalat hiánya miatt nem mertek belevágni a jó pár ezer forintos házikó feltrancsírozásába / lefestésébe.

Hogy mégiscsak jussanak valamire céljuk elérése érdekében, egy köztes megoldást tanácsolnék, amiben az a jó, hogy ha nem tetszik a végeredmény, a dolog visszaállítható eredeti állapotába.

Persze, mint minden nagy ötlet, ez sem tőlem származik☺ Menjünk el a legközelebbi Obi vagy Baumax áruházba, és vegyünk műanyag öntapadós tapétát. Ez most így elég gagyinak hangzik, belátom... Először én is furcsán néztem, de akkora a választék különböző mintákból, hogy érdemes körülnézni még annak is, aki festésre szánta el magát, mert ilyen színharmóniákat elég nehéz egy flakon sprayből elővarázsolni, hacsak nem vagy graffity mester.



A felhelyezés is rém egyszerű, egyetlen hátránya van, hogy csak az oldallapokat, illetve a tetőt lehet szépen megcsinálni — a műanyag előlapra sajnos nem lehet gyűrődésmentesen felragasztani.

Logó festés vágás

Ha igényesen szeretnénk valamit rápingálni a gép oldalára — például egy Counter-Strike,Unreal, esetleg Quake logót —, akkor először is keresnünk kell egy viszonylag nagyfelbontású képet az adott ábráról. Legegyszerűbb töltés közben Alt+Print Screen billentyűkombóval csinálni egy screenshotot, majd kilépés, keresünk egy képszerkesztő programot, és Paste as New Image menüt felkutatva kimásoljuk a vágólapról. A lehető legnagyobb méretben kinyomtatjuk, és egy szikével kivágjuk a peremek mentén. Elkészült a sablon. Néhány próbafújás után, ha már begyakoroltuk, és megy, akkor fújhatjuk a házra. Ha már eleve fested a házat akkor a készre polírozott megszáradt felületre fújd, majd száradás után csiszold meg egy kicsit vizes (!) 2000-es polírozópapírral — ha lejött egy két részlet ismételd meg a fújást.

Ki akarod vágni a logót a ház anyagából? Ezt csak igen gyakorlott precíz embereknek csinálják kézi maró vágó stiftekkel. Ezeket a Conrad shopban lehet beszerezni.

Egy kis elektronika

Ha plusz ventillátorokat szeretnénk beépíteni a számítógépbe, akkor zenehallgatás közben elég zavaró tud lenni a zúgás — ilyenkor célszerű lekapcsolni őket. Az ábrán látható egy egyszerű kapcsolási rajz, mely ízlés szerint továbbfejleszthető. Fontos, hogy a LED-eket nem szabad direktben rákötni a 12 Voltra, mert igen hamar kipurcannak tőle. 12 Volt esetében 650-750 Ohmos ellenállást kell beiktatni. A tápegységen a sárga fekete vezeték a 12 Volt, a piros fekete pedig 5 Volt.

A kapcsolókat és a LED-eket legegyszerűbb, ha valamelyik 5,25-os műanyag takarólemezre rögzítjük. Az összes alkatrészt meg lehet kapni például a Lomex Kft-nél. (Lehel tértől 1 megálló 14-es villamossal).

Hangszigetelésről

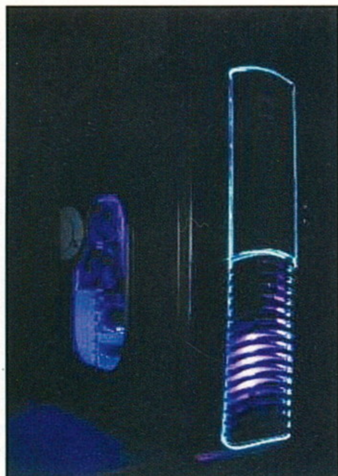
Igazán akkor ér valamit, ha a lehető legtöbb felületet kibéleljük















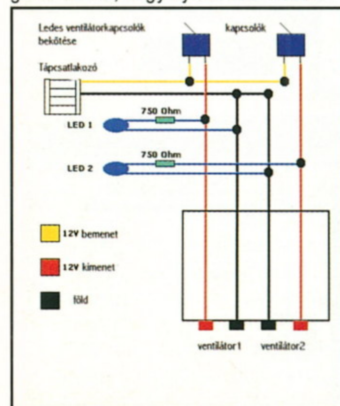
belül. Arra azért vigyázzunk, hogy semmilyen elektromos alkatrészt ne fedjen be közvetlenül, mert a szivacsok hőszigetelők. Szivacsos hangszigetelést csak olyan házba alkalmazzunk, aminek jó a szellőzése, a tápventillátoron kívül legalább még egy ventillátor legyen, hogy ne rekedjen meg a leszigetelt házban a forró levegő. Ezzel együtt, egy jól szellőző házban nem lesz magasabb hőmérséklet, mint egy nem leszigetelt házban.

A hangfalaknál alkalmazott hangszigetelő szivacson túl költségkímélőbb megoldásként ajánlhatom a polifoam lapot. Ragasztani elég nehéz, mert egy-két hagyományos ragasztó feloldja — nekem sziloplasztal sikerült.

Ezt is az Obiban kaptam tetszőleges vastagságban. 1 négyzetméter 600 forint körül van, és ez legalább három számítógép leszigetelésére elegendő.

A másik nagy zajforrás a ventillátorokon túl a winchester. Ennek a lehalkítása legyen az utolsó, csak akkor kell ezen elgondolkozni, ha már csak ennek a hangját hallani.

A winchestert ne próbáljuk meg polifoamba, vagy szivacsba csomagolni! Lehet, hogy nyitott ház mellett



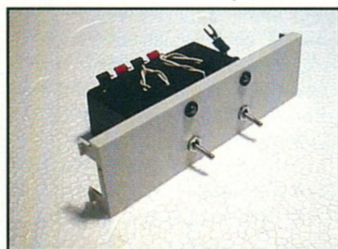
sosem volt még langyosnál melegebb, de ha becsomagolod, tuti, hogy tönkremegy. A fő problémát a fej mozgatásakor fellépő rázkódás jelenti, mely érezhetően az egész házra kiterjed, és annak minden alkatrészét berezgeti, ezért olyan hangos.

Igazán egyértelmű megoldás még erre a problémára sem született. A lényeg, hogy meg kell próbálni valamiféle puha, nem fémes felfüggesztést találni. Régebben kísérleteztem olyannal, hogy a kerékpárbelsőből kivágtam két szalagot, a végüket rögzítettem a winchester eredeti helyére, és a meghajtót pedig egyszerűen ráültettem a gumiszalagokra, mint egy hintára.

Ez valóban lecsökkentette a rezgést, viszont a számítógép mobilitását rontotta, mivel mindig ki kellett szedni a vinyót, ha vittem valahova a gépet (ez persze elég gyakran előfordult).

Mit lehet még barmolni a gépben? Azt kell, hogy mondjam, hogy sok mindent. Hál' Istennek rengeteg alkatrész tanyázik bent, és mindegyiket fel lehet egy kicsit javítani.

Korábban idegesített a videokártya ventillátorának a sipítása, és ugyanez volt a helyzet, a chipset hűtőventillátorral. (Mindegyikből kifogtam a legcsapágyasabb verziót. Persze lehet, hogy nem az apronetről kéne szerválni az összes alkatrészt ☺) Meg is szabadultam mind a kettőtől rövidúton. A chipset



nem termel annyi hőt, hogy ventillátor kelljen rá, csak éppen egy becsületes hűtőbordát kell ráakasztani.. Általában nem valami egyszerű kicserélni a videókártya, vagy a chipset hűtőbordáját nagyobbra, mert elég nehéz úgy rögzíteni, hogy stabil is legyen, egyszerű is legyen a helyhiány miatt, és nem utolsósorban könnyen és nyomtalanul el lehessen távolítani, ha neagyisten érvényesíteni kell a garanciát☺. Nagyjából az összes kritériumnak megfelel a következő módszer. Szükségünk lesz egy régi Pentium 1-esre vagy 486-osra való hűtőbordára — minél nagyobb, annál jobb. Először is sziloplaszttal a chip négy sarkát lehelet vékonyan bekenjük, majd a közepére hővezető pasztát kenünk azt is nagyon vékonyan. Ezután szorítsuk rá a bordát, és hagyjuk száradni 2-3 órát. Ennek a rögzítésnek az az előnye, hogy ha nagyon szükséges, akkor le lehet szedni a bordát egy kis feszegetéssel, magától nem fog leesni, a hőátadás mégis kiváló lesz.



Egy nagyobb borda segítségével tehát megszabadulhatunk a chipset ventillátortól, de a VGA kártyára azért tegyünk ventillátort, pláne ha húzni szeretnénk. Viszont így a jobb hűtéssel azt is tovább tudjuk tuningolni.

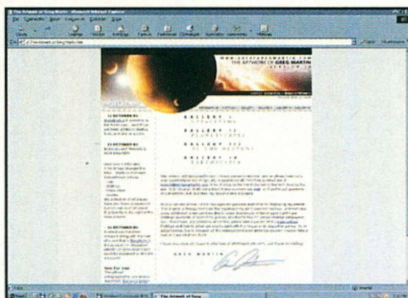
A következő alkalommal, overclockolni fogunk, és megismerkedünk a tuningolás filozófiájával☺

A kockázatok és mellékhatások elkerülése érdekében kérjük olvassa el az 576 kByte-ot, vagy kérdezze meg kezelőorvosát, gyógyszerészét.

atillla

VALLEJO NYOMDOKAIBAN

http://www.artofgregmartin.com/



Úgy tíz éves lehettem, amikor először láttam Boris Vallejo munkáit. Biztos köztetek is vannak, akik emlékeznek a régen elfeledett InterPress magazinra. Ebben a fantasztikus és misztikus történetekkel foglalkozó újságban, folyamatosan közölték a „mester" szebbnél szebb festményeit. A mai napig kutatgatok a net zegzugos ösvényein, hátha rábukkanok egy eddig még általam nem látott gyönyörű festményére. Jómagam legalább fél tucat olyan könyvet is megvásárolgattam (angol és magyar nyelven egyaránt), mely az ő munkásságával foglalkozik. Aztán egyszer, miközben járok-kelek a nagyvilágban, rábukkanok valami hasonlóan fantasztikusra. Vallejo mellett még jó néhány hasonló kvalitású művész él a világban, csak valahogy egyik sem olyan tökéletes. Az említett érdekesség egy gép desktopjáról vigyorgott rám. Valami egészen hihetetlenül gyönyörű kép, mely egy fantasztikus tejútrendszert ábrázolt a maga hihetetlen valószerűségében. Aztán a szerelem első látásra effektus után, máris azt kutattam, vajon kinek a keze munkáját dicséri ez a műalkotás. Nos, az illető neve Greg Martin. Vallejoval ellentétben Martin nem festő, hanem számítógépes grafikusművész. Nem akarom szaporítani a szót, ezt mindenki nézze meg a saját szemével. Körülbelül 20 háttérkép tölthető le a művész saját nevével fémjelzett website-ról. Minden kép a legkisebbtől (800x600), a legnagyobb (1600x1200) felbontásig elérhető és letölthető.

ONLINE HÍRLAP

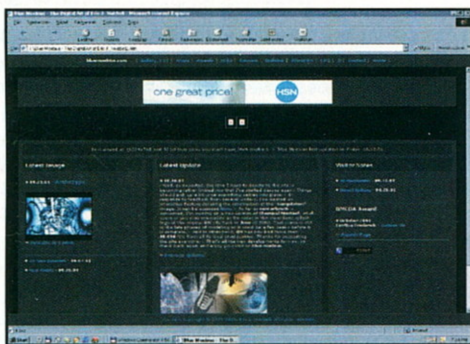
http://www.magyarhirlap.hu/Erdekesindex.shtml



Amikor már végképp nincs mit a tévében nézni, vagy éppen unjuk az egyformán unalmas hírcsatornák beesett szemű riportereit. Amikor minden egyes bulvárlapból kifogyott a számunkra érdekes információ. Amikor nincs kedvünk bekapcsolni a rádiót, és onnan hallgatni azt, amit a tv már egyszer belezajongott a fejünkbe. Ilyen alkalmakkor jön az Internet jótékony hatása. Híroldalak bőven találhatóak, és ezek mindegyike másképpen (szórakoztatóbban) próbálja ontani az információözönt. Valamelyest felüdülésnek mondható a Magyar Hírlap online hírmagazinja, ami az újságtól eltérően, más módszerekkel szögezi a „szörföst" a monitorhoz. Érdekes módon az összes kiemelt link (mely egy-egy hírt takar) valami jópofa és figyelemfelkeltő infót tartogatott. Példa: „grafológus kutatja az internetfüggőséget"J, „virtuális temetők, és a halál a hálón", „pisztolyok nőknek, vadászpuskák kétbalkezeseknek". Nyugodtan állíthatom, akármelyik ehhez hasonló hírmorzsára kattintunk, garantáltan kellemes időtöltésben lehet részünk. Mostanság nehéz olyan oldalakra lelni, ahol az unalmasnak tűnő híreket is el tudják érdekesnek, és ami a lényeges, valóban érdekfeszítőnek adni. Az egészről csak annyit, hogy mindez magyar nyelven és napi frissítésben bármikor olvasható és elérhető.

ÉS, HA MÁR HÁTTÉRKÉPEK...

http://www.bluemoebius.com/_fs.html , http://www.visionofdreams.com



Ha már háttérképeknél tartunk, engedjétek meg hogy néhány hasonló érdekességet is bemutassak nektek. Nem mindenki van oda a Vallejo féle festményekért. Aki kicsivel technokratább, sokkal inkább előnyben részesíti a számítógépes trace-elés útján generált fantáziaképeket. Eme műfajnak szinte megszámlálhatatlan mennyiségű ismert és ismertetlen követője van, hiszen számtalan nagyszerű munkát láthatunk a partikon és trace compokon indulók keze alól kijönni. Valami hasonló válogatásnak örvendhetünk, ha felkeressük az alábbi linkek némelyikét. Ezeken az oldalakon a külföldön világszerte élő ifjabb és öregebb grafikusok legjobb munkái láthatóak, melyek mindegyike direkt a számítógépünk képernyőjére van igazítva. Hatalmas mennyiségű kép közül válogathatunk, sorrendbe, kategóriákba rendezve. Ezek a létező összes műfajt felölelik, a tudományos fantasztikumtól a fantasy-ig, a nonfiguratív ábrázolásig, vagy a játékok hőseinek ábrázolásáig.

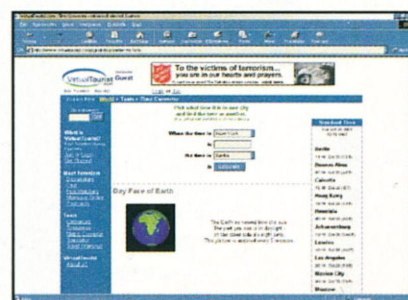


UTAZZUNK, DE HOVÁ?

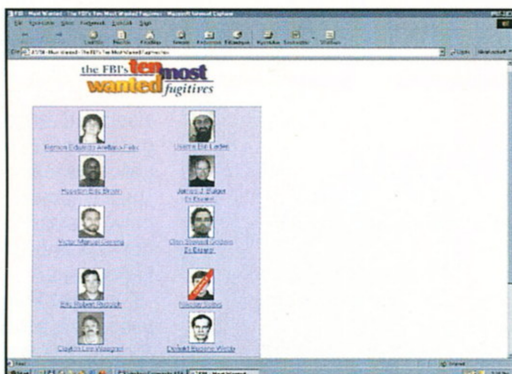
http://www.virtualtourist.com/?s=N&

Nehéz döntés. Valaki menni akar, de nincs meghatározott úti cél, még csak ötlet sem, hová lenne érdemes ellátogatni. A pénz se egy hátrányos szempont, de tegyük fel abból most elegendő mennyiségű áll rendelkezésünkre. Egyszerű a válasz, üssük fel a világháló nagy képeskönyvét, lapozgassunk ebben az irdatlan méretű virtuális információhalmazban. Ha keresésünk sikerrel jár, akár el is juthatunk a Travel Community hivatalos oldalára, ahol a világ összes, akkor éppen aktuális utazási ajánlatát átböngészhetjük. A keresés pofon egyszerű, ugyanis kontinensenként vannak szétosztva az utazási lehetőségek és a hozzá tartozó utazási irodák ajánlatai. Hozzá kell tennem, hogy a magyar ügynökségeket csak nagyon kis számmal képviseltetik a site-on, de ne felejtsük el, nagyon kicsi ország vagyunk. Mindenesetre végigkalauzolnak minket az összes ismert és még ismeretlen olyan helyen, amiről még csak nem is hallottunk (legalábbis én biztos). A helyekről megtekinthető néhány exkluzív kép, esetleg videó bejátszás, na és ami a legfontosabb, az utazási lehetőségek és árak. Minden az adott földrész pénzneme szerint lebontva. Aki már eljutott valahová, nagyszerű továbbutazási térképet is megtekinthet. Honnan, hová a legérdemesebb úgy átruccanni, hogy azt a lehető leggazdaságosabban történjen, pénztárcánk vagy hitelkártyánk is túlélje a történteket.





TOP 10 MOST WANTED!!
http://www.fbi.gov



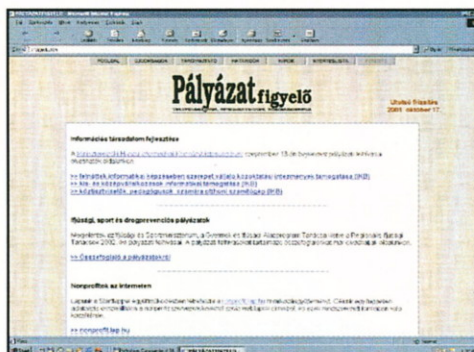
Ki ne szeretne gyorsan meggazdagodni? Talán nem is kell hozzá Amerikába menni. Csak szét kell nézni egy kicsit, és lehet, hogy ott sétál velünk szembe ötmillió ropogós zöldhasú. A dolog nem teljesen veszélytelen, főleg, ha azt az ötmilliót olyan úton szerezhetjük csak meg, ami nem ér fel egy életbiztosítással. Kicsit érdekesen hangzik a dolog, főleg ha hozzátesszük, hogy egyfajta embervadászatról van szó. Nagyon messze vagyunk mi ezektől a dolgoktól, de gondoljunk csak bele. Mi van, ha pont itt tűnik fel egy olyan illető, akit a világ másik oldalán égre-földre keresnek. Az FBI (Szövetségi nyomozóiroda) honlapján mi is beszállhatunk ebbe a világméretű játszmába. A világ tíz legkeresettebb emberéért minimum ötezer, maximum ötmillió dollárt fizet az Amerikai kormány. Elég, ha a felismert illetőről leadunk egy jelentést az irodának, vagy felvesszük a kapcsolatot a legközelebbi Amerikai nagykövetséggel. A honlapon minden fontos (ismeretes) információt megkapunk. Ki az illető és miért keresik, mire vigyázzunk, veszélyes-e, na és természetesen a jutalmat. Azt hiszem nem titok, hogy a legkeresettebb ember Osama Bin Laden, érte nem kevesebb, mint öt milliót fizetnek. De nem kell megijedni, van más is akiért hasonló összeget fizetnek. Ugyanitt szuper oldalakat olvasgathatunk a bűnözők világáról, híres esetekről és leleplezésekről. Nagyon szórakoztató olvasmány, még ha csak érdeklődésképpen is keressük fel az oldalt.

WEBFAZÉK
http://www.externet.hu/webfazek/



Sokszor elhangzott mondatok. „Mint az anyám főztje." Legalább egymillió alkalommal elhangzottak hasonló kijelentések a környezetemben, ami néha arra engedett következtetni, hogy magyar barátaim némelyike nincs otthon a szakácsművészetben. Végül is nem szégyen az, hiszen hiába vagyunk annyira híresek a konyhaművészetünkről, még nem kell mindenkinek a Gundelben dolgoznia. Természetesen vannak azért közöttünk vállalkozó szelleműek is, akik megpróbálják bebizonyítani az ellenkezőjét a fenti állításoknak. Végül tényleg eljön a dicső pillanat, és mi ott állunk a nagy próba előtt, hogy bebizonyíthassuk főzési tudományunkat. Már csak az hibádzik, hogy vajon mit is készítsünk. Egyszerű recepteket mindenki tud (tea, rántotta, pirítós J), de ennél is lehetünk kreatívabbak. Elég széttekinteni a hálón, és a rengeteg külföldi és idegen nyelvű oldalak mellett rögtön feltűnik a webfazék site-ja. Az oldalon a legkedveltebb magyar receptek szinte összes darabját fellelhetjük. Nemzetekre leosztva megtekinthetőek a legkedveltebb külföldi ételek, valamint az ínyenc „nagymami receptek". Akinek kedve van, az megírhatja a saját kedvencét is, ezzel is gazdagítva az így sem kevés ételkülönlegesség számát. Minimális lebontásban felsorolásokat láthatunk az egyszerűbb tészta, aprósütemény, saláta, szendvics, hal és húsételekből. Jó főzőcskézést kívánok mindenkinek.

PÁLYÁZATFIGYELŐ, HOGY TE CSAK A LÉNYEGRŐL ÉRTESÜLJ
http://www.pafi.hu/



Nagyon hasznos kis weblapra leltem a minap. Biztosan van köztetek vagy az ismerőseitek között olyan, aki valamilyen úton-módon megpróbálkozott egy pályázattal vagy hasonlóval. A pályázatfigyelő oldalán megkaphatjuk a Magyarországon belül, jelenleg élő összes pályázat leírását és feltételeit. Az oldal külön pontokban foglalkozik a kormány által támogatott, és az egyszeri sima pályázatok leírásaival. Minden részről pontos tájékoztatót olvashatunk. Az összes feltétel és jelentkezési kritérium pontos dokumentációja áll rendelkezésünkre. Az esetleges régebbi, vagy már lejárt pályázatok adatai is megtekinthetőek. Ki nyerte meg, milyen feltételekkel nyerte meg, van-e lehetőség az újrapályázásra? Az oldalon nagyszerű összeállítást találhatunk még, Magyarország összes jelenleg működő nonprofit szervezetének működéséről. Itt megtudhatjuk mely cég pontosan milyen tevékenységet folytat, és hogy esetleg hogyan tudnánk mindezeknek mi is hasznát venni. A pályázatfigyelő teljesen ingyenesen működő weboldal, mely bármilyen pályázatról ingyenesen ad felvilágosítást. Tehát, nyugodtan küldhetjük mi is a sajátunkat, ők közhírré teszik.

CÍMTÁR. A KÖZ, SZOLGÁLATÁRA.
http://www.szarvas.hu/internet/s-konyvjelzo.html,
http://www.prim-online.com/maci/



Egy a sok közül, mondhatnánk. Annyi van belőle, mint égen a csillag. Igen, ezek az Internetes címtárak. Egy oldal, amely egyszerre más több ezer oldal címét tartalmazzák, mindezeket sok száz kategóriába rendszerezve. Barangolásaim során, ezekből én szinte csak külföldiekkel találkoztam, bár mostanság egyre több a magyar site-okon feltűnő címfelsorolás. Ezek egyik nagyon nagy előnye, hogy a megtalálhatóak rajtuk a legtöbb fontos intézmény saját weboldalának linkje. Néhány alkalommal, bevallom, nagyon jó hasznát vettem eme szolgáltatásnak. A keresőkre sosem lehet panasz, ezért könnyen megtalálhatóak a speciális, vagy éppen nagyon ritkán keresett oldalak is. Egy-két kategóriát azért megemlíteném még a felsoroltak közül: online vásárlás, freeweb-freemail, fejvadász oldalak, legjobb külföldi és magyar webes keresőszerverek, számítástechnikai és informatikai weboldalak, és web magazinok, portál oldalak. Érdemes még felkeresni az ugyanitt található humor oldalak bejegyzéseit. Szuper szórakoztató némelyikük, ne hagyjuk ki őket.

-Uriel-





A piszkos tizenkettő - avagy tizenkettő tényleg csak egy tucat?

Ketten álltak a hídon. A hidat minden meggyőződés nélkül építették. De ez most nem lényeg. Szóval ketten álltak a hídon. Nem is híd volt igazán. Csak egy leégett futófolyosó az északi szárny két őrtornya között, egy keskeny acélsáv hét láb magasban. De hagyjuk már ezt a rohadt hidat. 576-os számú Comgame Büntetés Végrehajtási Intézet még '90-ben épült, hogy legyen egy hely, ahová vizsgálat céljából elzárhatják azokat a tömeggyilkosokat, akik a társadalom egy rétege számára potenciális példaképként szolgálhatnak.

Szóval azok ketten, akik álltak: egyikük kefefrizurás, megtermett férfi volt. Eredeti nevén: Jónás degenere Bocsinka, de mindenki csak Duke-nak szólította. Úgy tudni, a kilencvenes évek közepén csak rajta múlott, hogy a Földet nem lepték el a peep-show-k, és az övön aluli tevékenységekre szakosodott szórakoztatóipar bevételére éhes földönkívüliek. Az egykor nyalka legény mára elnehezült aktatologatónak látszott, izmait belepte a tévénézés minden helyhez kötöttsége.

A másikuk jóval törékenyebb, madárcsontúbb alak volt, a testtartásán, fellépésén látszott, hogy csak nemrég sikerült feldolgoznia a Bayern 1999-es BL döntős vereségét. Olyan régóta dolgozott már a cégnél a háttérben, kiszolgálva a „nagyokat", hogy az igazi nevére már senki sem emlékezett. A kitűzőjén ugyan az állt, hogy Ray Krebbs, de csak mert valamilyen rejtélyes okból, Duke az első pillanattól fogva ezt a nevet ejtette ki a száján, mikor rá nézett. Ő pedig úgy gondolta jobb nem hergelni a dagadó bicepszű *nandrolon* (sportolók, figyelem! burkolt antidopping kapány!) reklámot. Arról persze fogalma sem volt, hogy Kék Halálnak gúnyolták a háta mögött. Neki is meg volt a maga históriája. Egykor ő maga is elítélt volt. Többszörösen visszaeső „over-clockoló". A kaputelefontól a szendvicsmelegítőig, mindent túlhajtott. A MIR űrállomáson fogták el rézgallérral a kezében. A vád szerint túl sok szilikon zsír volt a füle mögött. Eredetileg jól menő szoftvercége volt a nyugati parton.

„Hű, de puha! Ez a Szilán? — Nem ez a Törp!" Fagyálló Törpuha, kékben vigad a magyar! — szólt a szlogen. Az ő rendszerei tették lehetővé, hogy az elítélt hősök virtuális alteregói meghódíthassák a fiatalok szívét, lelkét. Büntetésének harmadolása reményében vállalta el, hogy segédkezik Duke merész tervének kivitelezésében.

Álltak tehát a kifutón, a korlátra támaszkodva, és elgondolkodva szemlélték a telep udvarán gyakorlatozó fegyenceket.

— A Hová tűnt Balogh Nóra?-akció valami egészen új vállalkozás. Merőben szokatlan az egész, még a mi számunkra, a katonai titkosszolgálat számára is.

Ray-t nyomban elkapta a szakmai érdeklődés. Izgatottan előrehajolt, minden idegszálával figyelt.

— Azt akarom, hogy te vedd kezedbe az irányítást, Ray — mondta Duke. — Az efféle brutális akcióknak te vagy a szakembere. Válaszd ki a szuperhős szektorból azt a tizenkét rabot, akire szükséged van. Állítsd választás elé őket: vagy SHIFT-DEL, vagy részvétel az akcióban.

— Miért pont tizenkettőt? Nem kell követnünk a kettes számrendszert? — sopánkodott a szemüveges férfi. Mert Ray szeretett Ban-t viselni.

— Szerinted az 576 kettes számrendszerben van? Ne legyél már bilgétsz! — Duke néha nagyon nevén tudta szólítani az embereket. Volt érzéke hozzá.

— Elnézést, uram. Mindig elfelejtem, hogy kettőnk közül Ön az ész, és én az izom. — vonult vissza Ray.

— Tehát, — enyhült meg Duke — ott tartottunk, hogy közöld velük a választási lehetőségeiket.

— Hát éppen ez az. Nincs sok választásuk.

— Ezek bűnözők, Ray. Van, aki igazi gyilkos, van, akit a körülmények, vagy éppen a hivatása kényszerített, arra, hogy balesetnek látszó módon több tárat lőjön egy ártatlan maffiózóba. De mindenképpen gyilkosok. Rászolgáltak a tesztelők ítéletére. És vigyázz, Ray, nagyon vigyázz velük! Megítélésem szerint te vagy ugyan az egyetlen, aki szükség esetén el tud bánni a fickókkal, de azért résen légy! — Ray arcán most először jelent meg valamiféle halovány mosoly. És most először nem egy túlpörgetett hardver jelent meg lelki szemei előtt. Hanem egy általános védelmi hiba, egy betöltődést félbeszakító kékhalál.

— Abban nem lesz hiba, sensei. De láthatnám az aktákat?

Miután átolvasta a gyűrött paksamétát, aminek a borítóján az állt: Marimar Vs Fiorella, egyes csapó, Ray végignézett az elítélteken. Az első, akin megtáncoltatta látószerveit, egy hallgatag fiatalember volt, kopott bőrkabátban. A jelentés szerint topless modell volt, mielőtt elnyerte a Miss Bikini címet. Szereti a szőrős orrot és a gyengéd fricskákat. Hogy mi? Jobban megnézte a fényképes űrlapot, amit bizonyára Duke rejtett sebtében az iratok közé. Az átizzadt papíron kézírással ez állt: a jelölt nyelvi készségei kielégítőek, további observatio indokolt!

— Tehát — tért vissza a hivatalos gondolatmenethez:

1. Max Payne, jobbára ártalmatlan, azonban ajánlatos jelenlétében az alábbi szavak használatának kerülése: olasz-magyar, ravioli, Sopranos, csendes Don... etc. Zavarba ejtő fizimiskáját egy arcára fagyott mosolynak köszönheti. Rájött ugyan is, hogy a fiúk Southparkban nem viccelnek. Amire ő gondolt, az a Southfork Ranch volt.

2. Parker, keresztnév ismeretlen. Szenvedélyes bányászrelikvia gyűjtő. Levegőbe repített egy marsi kolóniát, mikor Frank Drebin módszerével hatástalanított egy atombombát. (a tábori orvos megjegyzése: a sajnálatos baleset folyományaként, csak egy bevérzett szemgolyót sikerült az adatmentőknek visszanyerni, a jelölt ennek ellenére kommunikációra és csábos pillantásra képes).

3. Lara Croft, az egyetlen nő a jelöltek között. Feladván biztos állását az Uzi cég egyiptomi kirendeltségénél, beállt egy lánycsapatba. De nem volt hajlandó alávetni magát a menedzserének, mikor az a tetőfokára akart hágni. A copfos patrónus ráadásul bestiának nevezte. Azóta egy ujjal kénytelen táncolni a klaviatúrán, és átnyergelt a fiúbandák szőrtelenítésre. Kiváltképp a bikini vonalnál.

4. John Mullins, illegális bajuszviselésért tartóztatták le. Az elfogásakor ellenállt, és vagy fél gallon bagolét sercintett fogai közül a Mirandát ismertető tiszthelyettes barkójára. Anti-terrorista, anti-virális és anti-bébi kiképzést is kapott.

5. Kertész Vilmos — különösen veszélyes, szociopata, alias „A Pincér". Áldozatait csapott vállával, igénytelenül elválasztott hajával csalta csapdába. Többrendbeli szőrszálhasogatásért ítélték el.

6. Patrick Galloway, korának nagy gondolkodója, először ejtette ki a száján azt, hogy terabájt. Akkoriban ez istenkáromlásnak számított, nyomban le is tartóztatták. Pár éve, szökési kísérlet közben harcképtelenné tett négy foglárt egy vektorelméletes feladattal, és egy különös kegyetlenséggel elemzett Mikszáth novellával. A szektor legidősebb lakója.

7. David Llwellyn Jones, meghasonlott arisztokrata. Az ütésálló paróka feltalálója. Meg sem próbált ellenállni a kivezényelt hivatali hatáskörrel való visszaélésnek, mert miközben grafikai bugokat keresett a Norton Commanderben több hátcsigolyája a szekrény alá gurult.

8. Gordon Freeman, igazi „esztéká-keretes" tudós. Az elfogását kísérő éles zajra, (a jelentésben az állt, hogy csak egy a meleg hatására táguló univerzum reccsent nagyot) az a szerve, amit a fülének hittek, megmozdult, és kettévágott egy borkommandóst. Utólagos vizsgálatok kiderítették, hogy a *Fekete-Mészám-a* kutatóbázison történt sajnálatos baleset mellékhatása eredményezte arcának eme furcsa kinövését. A dudorról kiderült, hogy nem fül, hanem szaglószerv, és beszélni is tud, sőt Bocsk Orr néven tóksót vezet a tévében.

Megjegyzés:
A személyi állomány nem teljes, de bízva az emberi képzelet erőszakra való igényében, további delikvensek felvétele várható

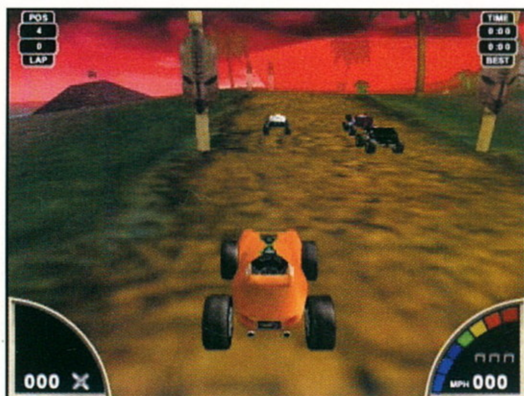
SZIGORÚAN TITKOS!

Ender Wiggin

A hónap bukása

Hot Wheels: Mechanix

A Hot Wheels nem más, mint a játékgyártás Lorenzo Lámája. A tüzes kisautók ugyan mindent megtesznek, hogy felforrósodott kerekeik, valamint az általuk bemutatott elképesztő manőverek segítségével elkápráztassák az ifjoncokat — a Mattel játékgyár Hot Wheels modell/pályasorozata ennek ellenére még csak nyomába sem ér a Matchbox, avagy az olasz Burago ázsiójának. Tagadhatatlan tény ugyan, hogy az utóbb említett két konszern jóval nagyobb múltra tekinthet vissza, ám a Hot Wheelsek valószínűleg már maradnak is ott, ahonnan immár évtizedes pályafutásuk során sem sikerült kitörniük: a játékgyártás „meg-nem-értettei" között. Ahogy Lorenzo Láma várja élete első mozi forgatókönyvét, úgy a Mattel is várja a Hot Wheelsek káprázatos eladásait. Namost: Mr. Láma mindezidáig hiába várta a felkérést, ám továbbra is szívesen mutatkozik hétköznaponta „bedtudóbón" típusú motorkerékpárján, 16:00-tól 16:45 percig. A Mattel pedig — mely, ha értesüléseim nem csalnak, a közelmúlt során már csődközeli állapotba jutott, s esett áldozatául a Hasbro játékóriás felvásárlásának — továbbra is állítja: a Hot Wheelseknél ütősebb autómodell sorozat nem lééétezik. Volt a Matteltől He-Man: Masters of the Universe, amelyre





én is rá voltam kattanva sokkal, köszönhetően a képtelen izomzattal rendelkező figuráknak — akkor még azt hittem, erre buknak a bőrök, így kézenfekvő megoldásnak tűnt gyermeki fejjel szorongatni kezemben az übertáp He-Mant, majd kérlelhetetlenül kijelenteni: egy napon ÉN is ilyen leszek! Hááá! Elég az hozzá, hogy ezt a súlyzózós szituációt viszonylag rövid időn belül sikerült elunnom az eddigi 99 nekifutás során, sőt az idő múlásával He-Man bicepszeinél magasztosabbnak vélt inspirációra találtam. Mindezenközben, a He-Man mondakörnek sikerült becsődölnie. A most húsz/húszon túli generáció sejthetően kinőtte, az új pedig — sokkal inkább mutatkozott vevőnek a megkérdőjelezhetetlenül fantáziadúsabb, jóllehet ugyancsak ódon keltezésű TransFormersre — naná, hogy Hasbro — avagy az Eksönmenre (aki szerintem elég égő). A Mattel Hot Wheelsből befolyt,



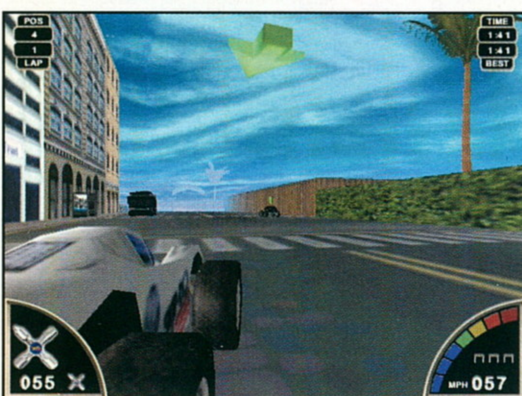
valószínűleg katasztrofális eladásait látván most itt, ezen oldalon pánikol be, megelőzendő a tüzes kisautók He-Manéhez hasonlatos sorsát. Az erre használatos eszköz pedig: egy számítógépes játék. Nem adventure. Versenyjáték. Miért merünk katasztrofális eladásokról beszélni anélkül, hogy tisztában lennénk a Hot Wheels mondakör ráfordítás/profit arányáról? Hát kérem: nem ez az első alkalom, hogy a tűzverdák beveszik a PC-k monitorait. Legutóbb éppen fél éve jelentkeztek, ám a darab annyira gyökér volt — prerenderelt pixelvidékeket róvó, béka-szája-elől-elugráló gépjárművek — hogy SzJVC végül suvasztotta a darabot illető kritika közlésének ideáját. Fél év múlva jelentkezni újabb Hot Wheels játékkal pedig, mondhatnók: gyanús, nagyon gyanús.

Ég(né)nek a Kerekek

A darab készítői állítják, hogy művük támogatja a 3D-s gyorsítást. Ez, tekintettel a szolgáltatás pár éve már alapkövetelmény voltára, szinte megnyugtató. Hiába azonban a GeForce 2-es, hiába azonban a Creative Blaster Riva TNT, hiába azonban a Voodoo: hardveres gyorsítást itt nem kapsz, Móricka! Miután a darab háromféle — egy első, második, s egy újgenerációs gyorsítóval sem mutat hajlandóságot az együttműködésre, a Hot Wheelsre immár kiéééheztetett használó elindítja az alkotók által mellékelt szoftveres módot is. Ez már valami, mi? Ki emlékszik már arra, mikor láthattuk utoljára szoftveres módot egy darab shortcutjai között... Ám, tekintettel az előállt körülményekre, szoftveres módban azért csak nekiugrunk a darabnak.

...de csak a kerekek?

A játékról: felbontást változtatni nem lehet — marad a 320*240. Kb. az a szint, mint mikor a Carmageddon 1-et próbáltuk működésre bírni egy 100-as Pentiumon. Csak még rondább. Sokkal rondább. Ellenszenves, „haggyá'má'" gépjárművek, melyek a Revolt kisautóinak s a Monster Truck Madness sorozat böhöm nagy gépszörnyeinek frigyéből született torzkorcsok módjára próbálnak a pályán maradni. Minő szerencse: sokat ilyen felbontás tükrében nem látni belőlük. Pályák: nem léteznek. Csupán agyahagyott pályatervező szakmunkások esetlen rémlátomásaival találkozhatunk. Példa: kanyar után elfogy az út, majd két, egyenként húsz-harminc pixelből álló csőbe torkollik, melyek alatt rémisztő lávarengeteg dúl-fúl kedvére. Akkor most variálj: 1. Vagy nyomj egy satuféket a kanyar után, s csurogj át szépen a csöveken. Ááá, nem jó, hátulról beléd száll a gép — estek le. Szeva szoftisz. 2. Nyomd neki padlón, s mutasd be, hogy is csinálja egy szakember. Ááá, ez se jó... próbálkozz sokat: esélyed sincs. 3. Fogd meg a Hot Wheels: Mechanix feliratú ezüst korongot, hajtogasd össze, majd miután a hordozó meglepően nagy pukkanás kíséretében kettétörik, ismételgesd a műveletet mindaddig, míg jó neked.





by GyZ

Csevegő

Legutóbbi csevegőnkben némileg felindult hangulatban szólítottam fel mindenkit, hogy írjon bátran levelet nekünk, hogy megtarthassuk havi négy oldalas terjedelmünket...
Hát szó se róla, írtatok is dögivel — így eshetett meg az, hogy egy reggel a szerkesztőségbe betévedvén mintegy félszáz e-mail fogadott.
Ez volt az a pillanat, amikor úgy döntöttem, hogy többé nem teszek ehhez hasonló felelőtlen kijelentéseket☺
Ne is pazaroljuk tovább a szót, inkább csapjunk a lecsóba — vagy ahogy első levélírónk is fogalmaz:

In medias res : mint láthatod,1 közös témánk máris akad,lásd téma megjelölés - azaz Harcosok Klubja.Nem titkoltan arra akarok célozni,hogy először nemfogtam,ki is aza tester,aki a Falloutnál azt az igen-emlékezetes monológot bekezdésnek szánja,amit Tyler mesél ,de a mostani csevegőben csak rájöttem(Október). **(Nem áll szándékomban elkeseríteni téged, de azt a bevezetőt nem én biggyesztettem oda, hanem Balage — ebből is látszik, hogy az egész szerkesztőség akut Fight Club mániában szenved — Martin például sokszor meg van győződve róla, hogy tulajdonképpen ő maga Tyler Durden... vagy fordítva... ? — VargaB.)**, No comment.
A célom,és amire a téma is utal ,az nem kevesebb ,mint a csevegőben létrejött hiányt kitölteni,egy különös ízt vinni a kialakult légkörbe,vmint annak az illetőnek ,aki elolvassa, kellemes időtöltést adni.Eredetileg ez a levél nem neked szólna közvetlen,hanem Sz.JVC-nek,de sajna már nem ő a CSevegő vezetője,így a te feladatod elolvasni,vmint kielemezni,vajon miért is írtam én ezt a levelet.
A szerencse,hogy mivel neked megy a levél,a Harcosok Klubja sztorit egybevonhatom a bevezetővel is,szal ennek csak örülhetek.

Sokan kritizálják a csevegőt ,hogy lapos,vagy uncsi,meghogy másról sem szól.hogy csak az 576-ot dicséri/szídja,stb,és-így-tovább-és-így-tovább.Amit most leírok,az csupán arra segít rávilágítani,hogy létezik azaz igen relatív fogalom,hogy 'IDŐ' - ami ugye mindent megold,megmagyaráz,ha sok eltelik belőle.Én már '96 óta olvasom rendszeresen ezt a lapot,és ez azért elég hosszú idő arra,hogy a lényeget átfogóan értékeljem,mind a csevegőt,mind az újság szinvonalát érintően.A legfontosabb,hogy az egészet egyben kell látni ,és bármilyen hihetetlen,de a történelem,mint fogalom,csak egy célra szolgál,hogy az ember tanuljon belőle - de erre a legmegfelelőbb.Nem akarok itt semmit sem szépíteni,szép idő van a hátatok mögött,már a 126 szám is megvan,teljes gőzzel megyünk a 150. szám felé.
Ez leírhatatlanul nagy teljesítmény,amihez gratulálok,és nem mondok nagyon meglepőt azzal,hogy **lesz itt még legalább mégegyszer ennyi is.Ugye az idő mindent igazol majd,elválik ,kinek lesz igaza,és hogy azzal ki(k) fog(nak) majd jól járni,de a jelenlegi helyzetben elfogadható az a tény,hogy belőlem nem a túlzott optimizmus szól,hanem a szilárd tény az,amit bemutatok. (Ezt nem én írtam, de akár az én szavaim is lehettek volna, ezért a kövérítés — VargaB.)** Én ehhez mást már nem teszek hozzá,hiszem Sz.JVC már elmondta a lényeget az egyik csvegőben - miszerint az igazi olvasók megfogják venni a számokat,függetlenül az adott tartalom színvonalától.

Rögtön folytatom is - a továbbiakban leírtak között ne nagyon keress összefüggést,mert csak egyetlen 1 szálon fut össze a lejjeb írtak témája.Előre leszögezem,hogy a későbbi részek nem saját szüleményeket,mind copyright,vagy ha úgy jobban tetszik, REMAKE-je **(Huh, képzavar, időt!!! — VargaB.)**.Az áttekinthetőség érdekében idézőjel között van,ami egy egységnek felel meg.
Az áttekinthetőség érdekében minden egyes levélre igyekszem a megfelelő helyen válaszolni.

„Haj *****! Merri Krisztmösz for evriván! Ülök az asztalomnál,írok.
Kinn micimackó fázik(-zik-zik),és a hó is hull mellesleg.Nézem az izzót.
Még ég...Nem ég..Pedig ki sincs bekapcsolva!.Rázogatom.Nem ég. Kicsavarom, becsavarom, facsavarom, kifacsarom. Ééés... Click! Mi volt ez? Netán csapda? Zuhanok! ÁÁááá! Nem,ez az isteni fény! Megdicsőültem! Látom,amit írok! Úristen! Mit írtam? És ilyen ferdén??!!
T. Cím!
A fenti taiwani gyártmányú karácsonyfa izzó készlet hibaleírására a következőket tudom javasolni. F jelű sárga vezetéket kösse össze A jelű zöld vezetékkel, S jelű zöld vezetéket forrassza össze Z jelű lila vezetékkel, O jelű kék vezetéket semmiképp se kösse össze M jelű fekete vezetékkel, és vágja el a zöld vezetéket... vagy a pirosat...?
Üdvözlettel:
K. Lajos villanyszerelő
Ui: a mellékelt számlát szíveskedjen 3 munkanapon belül kiegyenlíteni!!!

„CSőszü *****!Aza helyzet,hogy nekiálltam levelet írni nekked,mert sokan be a csevegőbe szoktak kerülni és szerintem ez tök kirá',mertakkor mindenki amit gondolunk azt el tudja olvasni arról a dologról,amiről írunk neked.Az én levelemet mindenestül betennéd a csevegőbe akkor hullajó lenne és akkor,akkor meghínálak még az fagyizni is a haverokkal mer akkor te is haver lennél mer tök jó lenne,értem? És akkor még írok még ide vmit,hogy tele legyen a sor mert akkor nem lesz az oldal olyan üres és tese fogod azt mondani hogy nahát egy üres levelet kell betenném a csevegőbe,milyen hülye gyerek ezaz Ödön,bese rakom.Tehát képzeld bementünk az ibafóra és ott kipróbáltuk az internetet és baromi jó volt,kár hogy te nem voltál ott,mert akkor te is láthattad volna.:((.Először azt hittük nemis müxik rendesen,aztán szóltunk krapáknak hogy javitsa meg mert képzeld hogy az volt hogy kipróbáltuk hogy milyena címetek mert lehethogy csomó kafa program van a címeteken és az hullajó lenne.Beütöttük hogy http:///wwwwww.nehogyelhidd.com vagymi,és akkor azt montta a bazsa hogy hullajó mert mindjárt megy csomó program meg lesz játékok meg minden.És akkor képzeld az volt hogy csaknem működött:((. Akkor szóltunk fószernak aki azt montta ziher hogy nem müxik a serveretek meg hogy hót ziher hogy kivan kapcsolva meg minden.És akkor tök csalódott volt mindenki.Lécci javiccsátok meg hogy lehessen hátétépézni plz.Majd egyszer kihívunk hogy verj el mindenkit Mortalba,vagy lehet hogy vki meg fog tudni verni téged,mert Gyusza már hullaprofi és már eldöntögetett egy csomó gyereket telepen,és ő a kirá' és jáccanotok kellene együtt,értem?.....Válaszolj lécci levélben vagy cseviben ,értem? Na helómert apu jön és feltartom dolgozni.Na helónyuszisziszilya,majd még írok,ha később,értem? Hullajó? - Ödön." {az itt leírtak direkt hibásak,eredetileg is ilyen szerkezettel szerepelnek}
Na heló Ödön, mert lapzárta jön és feltartasz dolgozni, értem?

-MOST JÖNA A KEDVENCEM =)))-

„Tisztelt *****!Jóska bácsi vagyok,de szólithacc nyugottan Jóskának is.Foglalkozásom:mészáros.Óvasni nem tudok(ezt a levelet is egy barátom írja vmilyen word nevű kütyüvel).Sok rokonom van,akik óvasnak mindenféle újságokat.Ez engömet annyiban érint,hogy minden elovasott újságot neköm aggyák csomagolópapír gyanánt.Egy ideje óvassák aszt a 576 nevű újságot,azóta minön vevőm tökéletessen mög van elégedve az új csomagolópapír minőségévöl.A március néköm nagyon nagy möglepetéssel kezdődött.A rokonaim Nagy hírrel gyüttek: az 576 ezután sokkal nagyobb lössz.Erre asztán nagyon mögörültem.Most asztán beférnek a papírba a nagy sonkák,csülkök és oldalasok is. - Jóska bácsi„
Jóska bátyám!
Bocsássa meg nekem nagy tisztességben, hogy kérdéssel válaszolnék kend levelére, de árulja már el neköm: kend zsemjével vagy rizsával tőti a hurkát, mer a zsemlyétöl fulladok, a rizsától meg rámjön a szaporaság, ha meg vegyesen, hajaj, azt még kendnek sem kívánnám...

Kb ennyi a poénbombákból,a levelem végén megtudod,a humorkeltésen kívül mi volt ezzekel a célom,most Folytatom egy kicsit más vizeken:itt is ahumor a főszereplő,de ez egy kis paródia a csevegőbe beírtakból,csakhogy legyen már vmi a hónap dumájában is:

„ -EGY TIPIKUS ELÉGEDETLENKEDŐ:
Heló ****!Az újság ugy szar ,ahogy van! Már két napja ugyanaz a dizájn,ugyanaz a papír,de még a tinta szaga se változott! Öcsém,nem akarok sértegetni,de rohattul konzervatívok vagytok! Hát hol lácc már 100 oldlnál rövidebb újságot manapság? És hol a CD??? A MAGIC COPMUTER,meg a BM-P már régóta rányomta a legkirályabb prodzsikat is a korongra. Arról már nemis beszélek, hogy nincs hárdver,meg szoftverteszt,értem? MIÉRT NINCS????Na meg a Windows felhasználói rovat is hiányzik! Azonkívül egyszersem olvastam még gépi kódú programozásról és jól jönne egy 'Tervezz és készits otthon PIII-at egy fogatlan fésű felhasználásával mindössze 34 forintból!' rovat is.Lehetne egy külön oldal,ami az új játékok crackeléséről szól! És még vmi! MINEK POSZTER???NEM KELL! FELESLEGES! Ennyi!H a nem változtacc,megvárunk a lakásodnál a testvéremmel!
SPJ azaz SuperPower JAMES a legkirályabb!
De hát a tinta szaga változott... a tinta szaga változott!!!!!

- AZ ÖTLETGAZDAG :
Heló ****!Te figyuzz tök jó lenne az újság,ha felhasználnátok néhány 5letemet! Pontokba szedtem őket:
-Legyen ingyenes hardver melléklet! Így minden számhoz adnátok egy 3D gyorsítót,procit,vagy videókártyát(persze az újság ára nem változna)
- Legyen az újság 800 oldalas,de reklámok nélkül.(de az ár ne változzon)
- Adjatok minden újsághoz egy bombanőt (de az ár ne változzon)
- Minden számhoz mellékeljetek egy nyelvvizsgát,vagy egyetemi diplomát az ár megváltoztatása nélkül!
- Legyen minden újság mellett 3 eredeti CD-s játékprogram(de az ár ne változzon)
Ha ezt nem csináljátok meg meghalltok! by DJ.Mc.,CleveldeaBoy
Kedves Dj Mc Clevelaevebed... izé... Sajnos ** már nem válaszolhat a leveledre, mivel a napokban örök nyugalomra tért. Én, mint frissen kinevezett főszerkesztő, már dolgozom a hardver-mellékleten, és felvettem a kapcsolatot a Tüzes Tinik partnerszerviz PR-osával is (na persze ígérni nem ígérhetek semmit..., de a hölgyek tesztelését már megkezdtük). Jelen pillanatban épp a kollegák nyelvvizsgáit és diplomáit fénymásolom a szuper hájtek minőségű színes**

síkágyas szkennerünkel, és már blablablablablablabla...

- A BELENYUGVÓ:
Szia ***** ,bár nekem jó a ***** is!Tényleg jó lenne egy CD-melléklet de nem szükséges.Eléldegér az embet anélkül is.Hmmm..milyen jó lenne ,ha az oldalszám megduplázódna....jajj,de akkor sok reklám kellene! Na jó ,akkor ez se kell.De ez tényleg jó ötlet:Legyen több poszter! De az se jó! Akkor kevesebb lenne a cikk.Viszont jó lenne néhány új rovat.De akkor nem lenne ennyi leírás..Na mind1,csak ennyit akartam. by Nyugiscsávó
Néha olyan bizonytalan vagyok... vagy mégsem???

- A SZILIKONGYEREK:
Sz'az!
Tök gyérek vagytok! Tutira ócskás programokat teszteltek! Nekem a fater beszélt a NASAval,és ők írnak nekem programokat! Mert nekem olyan tuti gépem van.A grafikát külön Szilikonos Graphics munkapályaudvar végzi,oszt a proci meg PXIV 1998Ghz.Most leesett az agyad ,értem?Most azt mondod olyan nics is! DE VAN! Mert fater beszélt INTELlel,hogy had tesztelhessem a kísérleti procikat.Oszt még így is lassú.Föl is pörgettem 2678-re.Oszt így már egész jó! A sebesége!.Oszt nemértem minek sír a szálya mindenkinek,hogy drágul a zújság.Nekünk rohadt sok pénzünk van,én meg tudom ,venni! Mer a fater előfizet! Oszt csak úgy jön nekem a sok újság! Legyen 10 CD! A fater megakarja venni a kiadót,meg a nyomdát,meg a shopot,mert neki csomó pénze van! XMC.MoneyMonster
Tisztelt XMC MoneyMonster apuka! Én, mint az 576 KByte kinevezett főszerkesztője, szeretném előre biztosítani lojalitásomról és szakmai hozzáértésem magas szintű képzettséggel kombinált nívójáról. És most beszéljünk a fizetésemről!

- EGY ELTÉVEDT LEVÉL:
Tisztelt méltóságos Úr!
12 gyermekemmel és feleségemmel élünk Rácpusztáson egy öreg hordoban.Korábban lakatosként dolgoztam,de a magyarok elvették az állásomat.Ha tudna egy kis pénzt,ruhát vagy élelmet adni,nagyon megköszönném.Előre is csókolom kezit és lábát - Orsós Odusszeusz
Tisztelt Odusszeusz!
Lévén mi egy számítástechnikával foglalkozó lap vagyunk, felajánlunk önnek egy csúcsmodell Pentium MCVIII processzorral, 24135468 MB RAM-mal, FeGorce 26 videokártyával felszerelt számítógépet. Ja, hogy a hordóban nincs konnektor? Bocssssss!

- A HÍRNÉVRE VÁGYÓ:
Szervusz *****! Tegyél már be a Chewwybe,mert tökre menő mutogatni a barátaimnak a nevemet az újságbaK ÖSZI! - IzoMenő
Delete

Itt ér véget a paródia ,remélem neked is tetszett.Most hogy végigrágtad magad ezeken a részeken,nyílván érdekel minek is írtam neked.A válasz itt van,vagy ahogy a nagy öreg is mondaná:„Divatok jönnek,divatok mennek,de a gyökerek mindig a legkedvesebbek az embereknek - és ha ez az érzés nincs kordában tartva,könnyen a farkasvakság egyenesági leszármazottjává válhat."
Ez a válasz a kérdésedre.A megoldás tehát: NOSZTALGIA!
Tetszik vagy sem,a fenti részek mind-mind egy régebbi csevegőből vannak kiírva (huh,netuddmeg mekkora meló volt ezeket begépelni) ,aminek célja nem más ,mint:A régi dolgok felelevenítése (nosztalgia) ,mely humorképzésre ad lehetőséget.Mivel a rég történteket vagy teljesen elfelejtjük,vagy pedig már máshogy értékeljün őket.
Ahol csillagok vannak ott a régebbi Szerkesztő nevét szedtem ki(ZOLEE),érdekelt úgyanis ,hogy olvastad-e őket,és ha igen akkor emlékszе-e ezekre.Ezért is szólt volna inkább a SZ.JVC-nek ,nála telitalálat lett volna,hacsak nem olvassa a régebbi számokat is gyakran,de remélem téged is megfogott a téma,hacsak poénból is.
Én is halálra röhögtem magam ,mikor a nyáron elővettem,és újra elolvastam a csevegőket'96-tól,és ott vettem észre egy fontos dolgot.Ez a csevi nem is volt mindig ilyen levelezős szitu,régebben csak a főszerkesztő írta tele azt az 1,vagy 2 oldalt,persze az is tele volt poénnal.És akor Zolee kitért erre a Nosztalgia részre,ami engem is megfogott.Ugyanis már akkor is(ez volt 96 környékén , tehát kb 6 éve ment már a Stuff) ugyanez volt a probléma:a csevi lapos,meg dögunalom,sablonos,vagy éppen van csak nincs benne poén...stb.A lényeg ebből az,hogy az említett problémák régóta jelen vannak,és néha nem árt az a Nosztalgia a csevibe.
Tanácsom:ha nincs sok levél a csevibe,lehet akár egy olyan írás is a csevibe amit nem az olvasó írt,pl:1996/5.szám.Igaz ennél a számnál már nem volt már Hónap dumája ,de attól most is lehetne a csvegőben ilyen.Főleg ,hogy a mostani hónap dumái nemigazán humoros,hanem inkább komoly dolgokról szólnak.Talán ez lehetne egy következő változtatás.És itt jön a képbe az Októberi szám,ahol nagyonjól ráéreztél a lényegre azzal (bár lehethogy csak véletlen volt),hogy betettél a csevibe egy olyan levelet,melynek semmi köze az adott témákhoz,mégis van értelme,és helyet érdemel a Chewwyben.Ezt csakis támogatni tudom,és remélhetőleg több ilyet is viszontlátunk a továbbiakban.
Nos,én ennek hatására írtam meg végülis ezt a 'kis' levelet,remélem nem eredménytelenül.

Ui: A végére hagytam a legjobb 'utócsemegét' (szintén egy kis nosztalgia): „VargaB! Hacsak kimondom ezt a nevet,rögtön begerjedek.Szia! Mi két őrületesen szexis lány vagyunk,és teljesen beindultunk rád! .....Come to us,come to us! Nem bírjuk tovább nélküled! Ha úgy érzed a munka teljesen kimerített és nem tudsz bírni magaddal akkor hívj fel minket! Több telefonszámon is elérhetsz : a 104-es, a 105-ös és a 107-es számok közül bármelyiket tárcsázhatod.Ha beleszól vki,a következőket tedd : mond be a lakáscímedet és azt hogy:'Azonnal gyertek ,nagyon sűrgős,én már nem bírom tovább!' Negyed órán belül megérkezünk hozzád mi ketten és megnézzük a bélyeggyűjteményedet. Siess,már nem bírjuk sokáig! CS. Gizi és Z.Margi
AZONNAL GYERTEK MÁR NAGYON SÜRGŐS NEMBÍROMTOVÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁBB!!!!!
Ui2: -Tényleg,miért nem lehet poszert rendelni nálatok? Ez ügyben kellene vmit csinálni,mert egy csomó kép kellene,de én mindenhol csak ilyen szar csajos képet találok,vagy épp egy kutya van rajta. Szal vmi tényleg lehetne.A végén bocsesz a hibákért,ha maradt benne akkor,pedig kétszer is végignéztem a levelet.
Na csákány!
STAVROS allias BOONDOCK SAINT
Tökéletesen igazad van mindenben, csupán egyetlen dologról feledkezel meg: ez a rovat, a Csevegő, legyen akár két oldal, akár négy, a Ti rovatotok — az olvasóké. Csakis rajtatok múlik, hogy milyen levelekkel van tele. Épp ezért a dicséret nem engem illet, hanem Sir Lajhár alias Söreg úr becses személyét. Hidd el, ha lennének vicces (vagy legalább majdnem vicces) levelek, betenném őket — ahogy a tiedet is betettem.
De hát így...

Dear 576 team.
Bemutatkozás : 16-éves első osztályos gimnazista vagyok Szlovákiából.(ennyit rólam).
Az első 576 kbyte újságomat 1997 áprilisában vettem, nagyon megtetszett, kb azóta szeretnék nektek levelet írni, de ezidáig nem volt mit ínom (néhány levélírónak ez nem okoz gondot).
(...)
Más. Elolvastam szintén a 01/9-számból A hónap dumáját. A 6-os ponthoz szeretnék hozzászólni.Bazska azt írta, hogy a másolt lemezekkel játszó gamer hamar más anyag után nyúl, nem elég kitartó. Meglehet. De azt is meg kell értenünk, hogy ezeknek a programok a fizetésekhez képest írtózatosan drágák.
Képzeljük el : a szegény egyszeri játékos évek óta vár egy játék megjelenésére (az előző rész is nagyszerű volt). Eldönti: ezt megveszem eredetiben, de azért óvatos. Végignyálaz néhány leírást. Csupa szépet olvas a progiról. Megveszi elkezdi játszani, szép és jó, de valahogy nem az igazi. Nem azt kapja, amit ő várt tőle, de azért nem hagyja abba, ha már annnyi pénzt beleölt. Lehet végigjátsza, de csalódottan áll fel a géptől, a pénztárcája a havi fizetésének ötödével vékonyabb.
Elhagyja romlott társadalmunk, bevonul egy budhista kolostorba, fejére hamut szór és élete végéig kölesmagon él.
Szóval én nem ítélem el a kalózmásolatokat, inkább a kiadókat, akik nagy reklám után nagy semmit adnak a kezünkbe. Persze egy tökéletes világban mindenki eredeti programokkal játszana és minden asztalra alutasakos Whiskas kerülne.
Az új főszerkesztőnek sok sikert, bárki legyen is az. Egyébként az én kedvencem CoVboy volt.
Üdvözlettel: snake
Akár hiszed, akár nem, a kalózkodás nem csak hazánkban divik — a „nyugati" országok ugyanúgy megküzdenek ezzel a problémával, mint az itthoni szoftverrendőrség, vagy mifene. Pedig ott jócskán magasabbak a fizetések, meg az életszínvonal, meg minden (és a Whiskas is olcsóbb). Egész egyszerűen arról van szó, hogy az ember alapvetően nem szeret sok pénzt kiadni valamiért, ha azt potom áron is beszerezheti. Persze tisztelet a kivételnek, aki tudja, milyen jó érzéssel tölti el az embert, ha kiteheti az eredeti szoftver dobozát a polcra. Igazi megoldás a kalózkodásra nincs, szerintem soha nem is lesz, állást foglalni pedig legfőképp nem akarok — inkább idézem egy barátomat: „Ha egy játék van olyan jó, hogy minden nap elővedd, és újra meg újra játssz vele, akkor azt a programot van értelme megvenni!"
No comment

Diör VargaB. end 576 tím!
Remélem megfelelő a megszólítás. Bár úgy látom hogy kedves SzJVC főnökünk távozása után elég nehezen érti meg a publikum, hogy ez az 576 hivatalosan kinevezett főszeri nélkül is ugyanúgy hozza a formáját hónapról hónapra (szólj ha rosszul értelmeztem). **(Teljesen jól értelmezed — VargaB.)** Ha stílusos akarnék lenni, akkor elkezdeném ecsetelni, hogy már 40 éve veszem az 576 kbyte, és hogy eddig még nem írtam de most úgy éreztem hogy bla bla bla. Hát most szakítok ezzel, hogy miért, nem hiszem hogy valakit is érdekelne (meg az se, hogy amúgy optimista vagyok).
Először is kezdeném azzal, hogy én nem fogom dicsérni az újságot, mert néhány levélíró szerint ti csak azt rakjátok be a Csevibe. Ebből látszik, hogy ezek az egyének nem is azért veszik az újságot, mert pc-gamer-ek, hanem hogy minden hónapban tüzetesen végigolvassák az egész lapot, és megkeressék benne a hibákat, amikre egy jó szándékú ember csak legyintene, hisz tökéleteset mi gyarló

emberek úgyse tudunk alkotni. Na és ezek állítják azt, hogy csak jó kritikát raktok a 4 oldalnyi csevegőbe, pedig ez nem így van. Minden hónapban jönnek olyan levelek (hálisten ilyenek vannak többségben), amelyekben a kedves olvasók intelligens eszközökkel leírják véleményüket az újságról, amiben rendszerint van kritika és dicséret is.
Az októberi Cseviben volt egy olyan kedves (?) olvasó, aki azt állította, hogy uncsik az 576 leírásai. Őszintén bevallom, hogy én amióta csak veszem a lapot, még sosem (!) olvastam végig az egészet, minden tesztet stb... Tudom, hogy valamilyen szinten azt lehetne rám mondani, hogy akkor én nem is vagyok igazi 576-fan. Én azért veszem az újságot, mert kíváncsi vagyok az aktuális játékokra, és arra, hogy azoknak az embereknek a véleményeit elolvassam, akik ugyanolyan (inkább nagyobb) pc-game fanatikusok mint én. Mivel én sem vagyok mindenevő a játékok terén, ezért én csak azokat a cikkeket olvasom el, amik engem érdekelnek.
Nagyon valószínű, hogy az a leírás, ami nem érdekel, nekem unalmas lesz, ezért nem is kezdek bele. Ugyanezt tudnám ajánlani annak is, aki „elalszik" az újság olvasása közben.
Ha meg minden cikk unalmas, akkor térjen át a Game****-ra vagy mittomén' mire. Én személy szerint azért nem veszem a konkurens lapokat, mert ha egyszer pc-s játékokról akarok olvasni, akkor semmi szükségem arra, hogy megtudjam a magát állítólag „játékőrültek lapjának" (bocsi 576,tudom hogy volt ilyen szlogenetek, de nem rátok vonatkozik) nevező újságból azt is, hogy Ricky Martyn új cd-je mikor jön ki, vagy hogy a Jurassic Park 3-ban milyen volt a főszereplő zoknija a forgatás alatt.(remélem a konkurens lapok olvasói most nagyon berágnak rám)
A másik dolog pedig a csevegő hossza és tartalma. Sajnos ez tényleg igaz, hogy már nem olyan „pezsgő hangulatú", mint régen volt. Ám szerintem ez egyáltalán nem attól függ, hogy most éppen ki olvassa el a leveleket és ki válaszol rá.(jó ettől is persze) Ezért csak mi olvasók vagyunk hibásak. (akinek nem inge ne vegye magára) Régebben az adta a csevi hangulatát, hogy itt vitatkoztak egymással(!) az olvasók, nem pedig a főszerivel, mint ahogy most van. Persze ennek van ésszerű magyarázata is, hisz 4-5 éve még nem volt 576 weboldal és nem volt fórum, ahol most már online-ban vitatkozhatnak az olvasók. Hozzáteszem én nem járok a fórumba, ezért nem is akarok feleslegesen okoskodni erről.
Szóval a lényeg, hogy amíg mi nem vesszünk komolyabban azt a felkérésedet, hogy írjunk a csevibe, addig hiába szidjuk feleslegesen. Ez az én véleményem, valószínű, hogy sokan (ezt olvasva a wc-n most egy utolsó hadjáratot indítanak az elemésztett ebéd ellen) nem fognak nekem igazat adni, de hát ezért van demokrácia, nem?
És most felsorolnám, hogy mik a problémáim az 576-tal:
1.Nem ingyen van. Pedig hónapról hónapra egyre romlik a színvonal szóval nem is értem, hogy kérhettek érte pénzt.
2.Nem kapok hozzá ingyen mozijegyet. Most szüleimtől kell kórincsálni rá pénzt. Ez is miattatok van.
3.Nem kapok hozzá olyan gépet, amin minden játék szaggatna mint Schumi alatt a Ferrari.
4.Nem én írom a játék teszteket, pedig én is vagyok olyan tehetséges, és legalább külön rovatot kéne kapnom, meg hozzá egy ütős gépet, meg minden game-t és fizetést is, amiért feláldozom a drága időmet azért, hogy „szenvedjek" a gép előtt.
5.Amikor megjelenik az 576 és reggel megveszem és beviszem a suliba délutánra már nem marad benne betű, mert minden cikket kiolvasnak amúgy igen kedves osztálytársaim.(ez sajnos még igaz is)
Remélem kedves VargaB. úr ezek ellen sürgősen tesz valamit, mert akkor én többet nem veszek 576-ot, és elkezdem olvasni az új pc-game újságot, ami biztosan eleget tesz kéréseimnek.
Tudom, hogy nem szép dolog a „stílusparódia" **(szépnek tényleg nem szép, de ha jól csinálják, akkor már művészet☺ — VargaB.)**, de hát körülbelül ilyen szintű problémákkal fárasztja a levélírók egyik tábora a kedves olvasótábort. Nagyon remélem, hogy majd jönni fog olyan levél, amelyik vitába száll velem, és akkor talán megint lehet egy kicsit izgisebb a csevi témája.
Na úgy látszik egy csöppet szabadjára engedtem az ujjaimat, ezért ezer bocs, és remélem sikerült egy kis űrt kitölteni ezzel a levéllel. Ha viszont nem kerülnék be a csevibe,(mondjuk terjedelmi okok miatt) akkor legalább remélem, hogy szereztem néhány jó percet néked kedves Balázs. További jó munkát Neked és a Team midnen egyes szorgos tagjának,csak így tovább!!!!
Pet-net
Mit is mondhatnék: nem attól lesz valaki 576 fan, hogy minden cikket töviről hegyire kiolvas, kielemez, megtanul, és reggelente felmond a tükör előtt. Ha valakinek nem szimpatikus az adott játék, az adott stílus, vagy az adott teszter, az ne olvassa el a cikket. Ha valaki nem szereti a KByte-ot, az ne olvassa. Az igazi 576 fan akkor is meg fogja venni a magazint, ha éppen tele van stratégiával, amitől pedig neki feláll a hátán a szőr.
Most dobálózhatnék nagy szavakkal, hogy az 576 életérzés, vagy mittudomén, de nem akarok senkit sem palira venni — ez egy magazin, egy határozott karakterrel, arculattal rendelkező lap. Az ember hajlamos arra, hogy ha valami tetszik neki, akkor azt fogja olvasni, mert az életben szükség van bizonyos rendezettségre, rendszerezettségre. Így hát az ember ragaszkodik ahhoz, amit megszeretett — egészen addig, amíg az képes azt nyújtani, amit elvárnak tőle.
Ezért törekszünk mi is arra, hogy hónapról hónapra hozzuk a szintet, és valamiben mindig egy kicsit többek, jobbak legyünk a konkurens lapoknál.

Szasz Balázs!
Neked még nem ítram levelet de az előző okoskához (SZ.JVC-hoZ) már sokat. Már megint azzal kezdem hogy az újság klassz, azaz királynak is nevezhetném.Egy bizonyos gond van az 576 KByte újsággal, de nagyon. A borító vastagsága kúrvára szar, de már ezt nem tudom hányszor íram az okoskához de remélem te majd okosabb leszel mint az elődöd, és remélem hogy te vastagabb borítót teszel be Az értékelő mezővel, is van gond mer ha írtok nekem 6 oldalt a járékról és az értékelő mezőt megnézem a játék nevét sehol se találom, úgyhogy vissza kell lapoznom 6 ki...tt oldalt. Ezen ne haragudj de változtatni kéne. Én általában elkérek egy pár PC-s újságot hogy megnézzem, és az eggyikben 15 oldalas News játékot találtam.
Remélem a News rovatotokban vagy másban fogtok írni a:
SIMSVILLE, FIFA 2002, BEAM BRAKERS, MOTOR CITY ONLINE, NBA LIVE 2002, MOTO RACER 3, NEW YORK RACE -RŐL.
Remélem írtok valami fejleményt.
Üdvözlettel: ICEMAN
Nyíregyháza
Hosszasan gondolkodtam, hogy ez a levél vajon egy újabb stílusparódia-e, avagy véresen komoly — de nem jutottam semmire. Úgyhogy döntsétek el ti, aztán majd szóljatok...

Üdv néked!
Nagyon király a lap(576Kbyte),de gondolom ezt már sokan mondták.
Már három éve veszem a lapot,de ha jobban megnézem az elsőt 94-ben vettem.Ez újság a legjobb a hazai piacon,de szerintem külföldön is állná a sarat.A lényeg az,hogy amíg az újság megjelenik én minden hónapban megveszem. *Mert jöhet eső, fújhat szél ez az újság aranyat ér.*
Bocsi, bocsi, de ezt muszáj volt betenni! Hadd hízzon már egy kicsit a májunk☺

Helló VargaB!
Múlt havi levelem elmaradt, de megpróbálom ezzel bepótolni. Már megjött az új 576, és bele is olvastam. Kezdjük a kritikával: mostanában (megint) egyre több a helyesírási hiba, vmint az idegen szavak. Bár az utóbbiak nem nagyon zavarnak, azért - szerintem - rossz arány az, hogyha mondjuk 1 oldalon 10 külföldi kifejezés van. Na mindegy, ez lényegtelen. Vannak viszont számomra teljesen érthetetlen dolgok, pl. mit keres a GTA3 és a Team Factor előzetese között egy MK-jel??? Volt más is, de az sajna most nem jut eszembe. De ez nem is baj, hiszen az újság tök jó, meg minden, már csak kisebb hibák vannak.
GyZ megint rengeteg oldalt kapott ami: király. Hm... Erről jut eszembe, kezdesz „gyézésen" fogalmazni. Igaz, hogy néhol be is ismered, de észre lehet venni olyan részeket, ami eléggé koppintás-gyanús. Légy inkább önmagad! Sokkal érdekesebb lenne! Na most befejezem, remélem építő jellegűnek veszed szerény levelemet, és beteszed a csevibe:)
Na csá:
Shadowboy
1. Helyesírási hibák: hm, hát ezt a dolgot nem lehet kiküszöbölni — az ember még sokadik átolvasásra is talál újabb és újabb hibákat. De igyekszünk!
2. Idegen szavak: nos, ebben igazad van. De arról se feledkezzünk meg, hogy rengeteg olyan idegen szó van, amit rendszeresen használunk az élő magyar nyelvben, és többnyire tudjuk is a jelentésüket.
3. Nem MK jel, csak hasonló — a GTA3 egyik bűnöző klánjának logoja.
4. Nem érzem úgy, hogy gyézésen fogalmaznék, de tagadhatatlan tény, hogy adott szavakat átveszek tőle. Ez végül is érthető, hiszen bizonyos szavakat és azok szinonimáit több tucatszor le kell írni egy-egy cikkben (pl. játékos, program, stb.), így az ember üdvözöl minden olyan új szinonimát, ami magától még nem jutott az eszébe. Így tanulunk mi egymástól, és hidd el, olyan szó is van, amit GyZ vett át tőlem☺ Egyébként mindenki a saját stílusában ír, és természetszerűleg mindenkinek folyamatosan változik, csiszolódik, fejlődik a stílusa — én úgy érzem, sokkal nagyobb hatással van rám az általam olvasott könyvek szerzőinek stílusa, mint bármely kollégámé.

Csá VargaB!
Először is kikötöm ha van rá egy mód, hogy ez nem egy „fikázok-szidok mer olyan a kedvem" levél, csak észrevételeim vannak.
Szal. Az előző számba írt egy Télapó nevű kölök. Egy rakat saját személyes élményt, nem is ez a lényeg, hanem amit a válaszoltál, hogy Kbyte ára nem változott egy éve, nah az a helyzet hogy van ugye egy másik 576 névre hallgató lap is, annak az ára még egyszer sem változott, s hogy miért hoztam elő ezt?, csak azért mert meg kéne nézni mivel is probáljuk kimagyarázni, az ujság jelenlegi tagadhatatlan visszaesését. Ez nem indok és ahelyett hogy azzal viccelődsz hogy mi a gyerek neve (merthogy ezt tetted a végén) megkéne nézni mit is lehet tenni hogy ne csak magatoknak tetszen az újság hanem azoknak is akik ezért pénzt adnak.
Az kétségtelenül igaz, hogy minden számban elmondod, hogy milyen új tagok jöttek

MA' ME' NEM TESZTELTE AZ TÖRIVEMENTTET? HE? TA' NINC
VAGY MI A KEMÍRHAJ? NODE
MA'ME NINCS A CSEVI

zavar. Eltűnt a régi hangulata.
> Igazából fogalmam sincs mi olyan idegesitő benne. Talán az, hogy MINDEN szöveg mögött NAGYON világos
> háttér van. És hová tünt az elejéről a NORMÁLIS kinézetű tartalom?? És miért kell nektek támogatni azt a hülye
> stilust, hogy félig angolul-félig magyarul irkáltok?? Miért nem lehet az egyszerű dolgokat szép anyanyelvünkon kifejezni (pl. miért NEWS ?!?)??
> És ha már a Hireknél tartok: könyörgöm, miért FEHÉR a háttere? Miért nem volt jó SZINESEN?? És hidd el nekem (most már tudom,mi nem tetszik),
> hogy a többi szöveg is úgy nézett ki jól, hogy színes háttere volt - szürkéskék, sötét feketés-vöröses-barna, világoskék, zöldes-fekete,

és hogy ez mennyire megerősített benneteket, minden bizonnyal ez így is van, csakhogy az olvasóknak elege van az erőltett poénokat nyomató új tesztelőkből. Tudom, hogy ez lehetetlen, de gondolj már bele milyen, minden bizonnyal pozitív indulatokat váltana ki, ha mondjuk rá tudnátok venni Zoleet, hogy csak egy 10 soros rovatot írjon havonta..., tudom hogy ez nem lehetséges, csak példának mondtam. Ez a példa arra használt hogy talán felismered, hogy olyasmiket kéne bevezetni amik a népnek is tetszenek.
Mellesleg mikor volt itt utoljára egy norm. Poén?? ... há rég, nagyon rég.
Tegyük fel hogy sok év múlva tanítanák az 576 Kbyte történetét, akkor ezt a jelenlegi állapotot az átment korának hívnák.
Itt volt az SzJvC nevű tag, ő legalább változtatott, ti nem sokat.
A másik a címlap kérdés, az 576 arra született hogy a legjobb és különleges legyen — ezek a címlapok olyan Szürkék, olyan semilyenek.
Nem valami megfogó ha kiírjátok a címlapra hogy arachnoFóbia, ráadásul helytelenül.(ugyanis ezt a szót ph-val kell írni, mivel latin eredetű, nem magyarosíthatod, mert van magyar szó rá , mégpedig az hogy pókiszony, vagy ha mégis akkor a ch-nak írt k, semmi képp nem megy a f-hez ph helyett.)
Tenni kéne valamit, mert ebből egyhamar elege lesz a népnek.
Tudod van egy olyan nagyon igaz mondás hogy, „Mindegy , hogy szeretnek vagy utálnak, csak közömbös ne legyél nekik"
Most pedig adok egy jó tanácsot : Ne azon gondolkodj, hogy erre most milyen tanári stílusban kivitelezett főszerkesztői poént tudnál benyomatni, hanem a mondáson.Mindegy, hogy jót vagy rosszat csinálsz csak csinálj valamit! Na csumi!
reaven
Ha akarom, ha nem, most magyarázkodnom kell. Elolvastam hát tüzetesen az előző havi csevegőt, és arra jutottam, hogy Télapó barátunk bizony egy szem rossz szót nem szólt ránk, inkább dicsért minket. És szerintem én sem mondtam rá semmi csúnyát, csak megpróbáltam egy jókedélyű választ adni neki.
Az árral kapcsolatos válasz pedig nem afféle kitérő magyarázat, hanem — ahogy azt már százszor leírtam/leírtuk — a kulcsa a CD melléklet hiányának. És a másik 576-os lapnak tényleg egyszer sem változott az ára, de hát nem is dupláztak oldalszámot — egyelőre!
Hogy a poénok erőltetettek-e, az viszont semmiképp sem képezheti vita tárgyát, hiszen van, akinek bejön a teszterek humora, van akinek nem — ezt nem lehet megszabni, és nem lehet olyan poénokat lökni, amik mindenkinek bejönnek.
Hogy SzJVC mit változtatott, és mit nem, azt inkább ne bolygassuk, mivel az olvasok 99,9 százaléka nem lát bele a szerkesztőség munkájába — maradjunk annyiban, hogy a változtatásokat az 576 KByte stábja végezte. Megvallom töredelmesen, nem vagyok latin szakos tanár, de a phobia szónak igenis van magyarított verziója, a fóbia. Az arachno-nak nincs. Volt egyszer egy azonos című film a TV-ben, akkor az újságok Arachnofóbiának írták ezt a bizonyos szót. Amennyiben Te latin szakos tanár lennél, úgy ezúton megkövetlek Téged (na tessék, a tanári stílusú humor — de erre is van egy szép idegen szó: irónia)
És képzeld, még a mondást is ismerem! De remélem nem haragszol meg érte, ha én inkább jót szeretnék csinálni, sem mint közömböset.
Tegyük fel, hogy sok év múlva tanítanák az 576 KByte (nagy B!) történetét, akkor ezt a jelenlegi állapotot a változás és a fejlődés korának hívnák.

Valaki védjen meg minket! Valaki védjen meg minket!!!
Mélységes, alázattal teli üdvözletem, oh Magasságos Olümposzi Öthetvenhatok! Életemben először használom arra szakrális billentyűzetem, hogy emilt merészeljek írni Nektek, kik a szentséges Öthetvenhatot szerkesztitek. A nép (én) meghallgatta VargaB. mennydörgő szavait, és elszánta magát, hogy levelével négy oldalasra emelje a hérószi Csevegő dicsőségét. Ím kezembe vettem az októberi Istenáldását (lásd még: 576 Kbyte) és Csevegőjében láttam mily, sokan fikázzák a 125. Testamentumot, mily sokan temetik eme informatikai intelemgyűjteményt és szentségtelenítik meg a Magasságos Öthetvenhatok fényét. Bár jómagam csak a 2001/februári Kinyilatkoztatás óta vagyok hívő, kivont karddal (vagy billentyűzettel?) rohanok bálványom védelmezésére. De elébb elmeselém megtérésem történetét (most töltsél még egy csésze kávét magadnak, VargaB., mer' el fog tartani egy darabig).
Egy hideg februári napon történt. Rokonokhoz mentünk látogatóba, így jobbnak láttam előre bespejzolni egy kis unaloműzővel- egyszerre mindjárt kettővel is. Akkoriban még „Játékcsillag" hívő voltam, így először azt vettem meg, majd kis gondolkodás után - annak ellenére, hogy sok rosszat hallottam felőle-megvettem elsőő 576-omat is. „Olcsó is, színes is, mi kell még???" gondoltam magamban, tehát megvettem, és a két újsággal hónom alatt elindultunk a rokonokhoz. Ott elsőként - a kíváncsiságtól hajtva- az 576-ot vettem közelebbről is szemügyre. Nagyon tetszett az Onis címlap **(nekem az a kedvencem — VargaB.)**, és amikor belelapoztam, elakadt a lélegzetem - szép, rendezett, SZÍNES, áttekinthető, képaláírásos, SZÍNES, jó minőségű lapokból készült, poszteres, SZÍNES ... Majd mikor beleolvastam: érdekes, részletes, iszonyat humoros, fergeteges hangulatú, szuperűberfunky cikkek. A „Játékcsillag"-gal (mely egy külföldi licenszű lap -vagy mi) összehasonlítva klasszisokkal szebb, jobb, kiforrottabb és ami talán a legfontosabb: szórakoztatóbb!!! Egyedül az értékelő doboz nem jött be, de hála -na várjál előkeresem a nevét - basszus. Máhogy nem basszusnak hála, hanem basszus, pont a márciusi számot nyúlták le a suliban, pedig asszem abban volt a Megváltó neve, aki az új értékelőt ihlette. Grrrrr!!! Kérelmezném, hogy az XY-ra uszított „bepipázott, hegesztőpisztolyos niggereket", állítsák rá eltűnt 576-om felkutatására. Köszönöm. Na hogy folytassuk értekezésemet: sz'al az értékelő problémája is megoldódott pár hónap múlva, így az újság ténylegesen a 100%-ot ostromolta és ostromolja most is. Ez a saját véleményem, lehet ellenkezni, hülyézni, de egy (elvi síkon) nemzetközi színvonalú lappal (na jó, kimondom: *****) összehasonlítva az 576-ot, ki lehet jelenteni: az 576 egyszerűen jobb.
Most, hogy így elmondtam a véleményem, meg is kell gyónnom: nem vagyok előfizető. Tudom, hogy a hülyének is megérné, de valahogy nem vitt rá eddig a lélek, így hát kérlek téged, magasságos VargaB., adj egy jelet, ha azt akarod, hogy előfizessek (Jelezzél, mondjuk itt -> **X**)!
Egy keveset írnék a jubileumi számról, mivel eléggé felkapott téma volt múlt hónapban. Sokan kritizálták a címlapot. Nekem - ugye már mondanom sem kell :) - nagyon tetszett, külön móka volt kibetűzni azokat az extraolvashatatlan kiírásokat a lap szélein („A man with nothing to lose","NYPD do not cross" - ügyi vagyok, mi? Kapok ingyen előfizetést?). **(Bazz, te vagy az első, aki — tudomásom szerint — észrevette... — VargaB. Ja, előfizetést nem kapsz☺)** Volt akinek csalódást jelentett, hogy a jubileumi szám semmivel se volt több, mint a többi (ezt jól megasszontam). Bevallom, én is azt hittem, hogy lesz benne valami extra -ööő... á, meg van!- izé, de nem volt. Viszont semmivel sem volt rosszabb, mint bármely másik szám, és ez már önmagában is nagy ajándék (legalábbis asszem). Na eleget hizlaltam a májatokat, most keresek valami hibát is! (mingyá' jövök) (5 óra múlva, az 576 „gyűjtemény" alapos átnyálazása után) Khm. Akkor közlöm a kutatás eredményét: a kutatás eredménytelen volt. Az egyetlen hiba: a cikkek és képaláírások túl viccesek, ezért az újság csak a WC-n ülve használható (mármint olvasható, nem seggtörlésre kell használni, arra ott van a 168 óra). De télleg, néha majd' behugyozok a röhögéstől. Az itt felsorolt tények fényében indítványozom a „WC-papír melléklet" mielőbbi bevezetését.
Jó, rendben, van még egy icipici hibácska: a cikkek történetleíró része néha tényleg unalmas, de erről nem a cikkíró tehet, hanem a játékfejlesztők-elvégre ők találták ki.
Lassan monumentális méreteket ölt (vagy már öltött is?) szófosásom, ezért gondolataimat berekesztem (peroráció), hozzáteszem: lassacskán. Még rögzítek néhány tényt (nagy levegővétel):
1. „GyZ sznob stílusban ír"- nem igaz, ő csupán stílusát színesíti túlbonyolított, és épp ezért egyesek által sznobnak vélt szövegeivel (ez a stílus maga is humorforrása, nem csak a tartalom **(Mocskosul igazad van! — VargaB.)**).
2. „A Hónap dumája/a Visszatekintő/a hardWARe rovat fölösleges/szar/hülyeség" - Nem igaz, ezek a rovatok színesítik, tartalmuknál fogva gazdagítják az újságot. Ezt is tényként foghatjuk fel (vagy nem, de inkább igen, vagy mégse?), így az sem csupán szubjektív vélemény, hogy, igenis jók, hasznosak ezek a cikkek.
3. „Xy túlértékeli/ alulértékeli bla-bla játékot"- Itt az a tény, hogy a teszter - mint azt már annyiszor elmondták a Magasságos Öthetvenhatok- a játékkal kapcsolatos, pillanatnyi érzelmeit vezeti le az értékelő dobozon, így a kapott százalékot felfoghatjuk akár játékélménynek is. Pl.: ha a Fallout2 tesztelné most le az 576, lehet, hogy 80% fölötti értékelést kapna - annak ellenére, hogy ocsmány a grafikája, szegényesek az effektek, és tele van bugokkal -, mert páratlan játékélményt nyújt, még ma is. (Na jó, ez már erősen szubjektív vélemény volt).
4. „Sok a helyesírási hiba"- Ez viszont igaz, de elnézhető. Pl.: GyZ a hosszú „ű"-s szavakat mindig elgépeli (pl.: kitűünő, billentyűú, egyszerűú, nagycsöcsűú - ja, ezt nem ő írta...). **(Nem? Egyébként ebben nem GyZ a hibás — eh, de nehéz ilyet leírni☺— hanem az RTF konvertálás a tördelőprogiban, de rajtavagyunk az... ööö... témán — VargaB.)**
Asszem ennyi. Befogom a lepcses számat. Ha netán valakinek megsértettem érzelmeit bármilyen módon -akár a **** „becsmérlésével"- attól ezúton is töredelmesen bocsánatot kérek. Levelemet fel lehet fogni elfogult véleménynyilvánításnak, bár helyenként azért megpróbáltam tárgyilagos lenni, remélem sikerült.
Továbbra is zöldfülű, de hű olvasótok (esetleg előfizetőtök :-))
Tök
No Comment.

Heeló!
Már megint írok.Még mindig írok.Már megint írtam.Már nem írok.
Már én sem...

VargaB.
vargab@576.hu

DECEMBERI SZÁMUNKBÓL



Aliens vs Predator 2

Az Idegenek jövő hónapban — újra közöttünk lesznek. A klasszikus magasságokba avanzsált első epizód folytatása ugyan megbízható források állítása szerint technikai perifériák tekintetében némileg elmarad a korkövetelményektől — de mi azért továbbra is hűségesen várjuk. Alienek és a Predator nélkül szegényebb lenne a világ.



Myth III - The Wolf Age

A Bungie klasszikus sem nyughat, sőt minden jel arra mutat, öt év fáradalmait s egy folytatást követően, az alkotók végre kihasználják a 3D adta lehetőségeket karaktermodellezés szintjén is. De lehet, hogy ez csak a kampány része — jövő hónapban kiderül.



Dragons Lair 3D

A jelek szerint Dirk végre elszánta magát, hogy negyedik alkalommal is elrablódott kedvese, Daphne nyomába eredjen. Visszatérése a jövő hónap üdvözlendőbb történései közé tartozhat, köszönhetően a mítosz immár három dimenzióra támaszkodó megvalósításának. A Dragon's Lair sorozat atyjaként is ismert Don Bluth neve a sikerre, a 3D-s világmodell újszerű játékélményre lehet garancia.



FIFA 2002

Év nem telhet el EA Sports szimulációcsomag nélkül - s ez alól a 2002-es szezon sem lehet kivétel. Noha az NHL legújabb epizódjával a cég erőteljes kanyart vett arcade irányba, a labdarúgás elkötelezett szerelmesei azért reménykedhetnek, hogy a Fifa legújabb generációs darabja méltó lesz önnön hírnevéhez. A remény hal meg utoljára — mint az közismert.

TOPLISTÁK

ANGOL TOP 5

1. Arcanum (Sierra)
2. Mechcommander 2 (Microsoft)
3. Star Trek Dominion Wars (SSI)
4. Shogun - Mongol Invasion (EA)
5. Max Payne (Take 2)

USA TOP 5

1. Myst III: Exile (Ubisoft)
2. The Sims (EA)
3. Max Payne (GOD Games)
4. Train Simulator (Microsoft)
5. The Sims: Livin' Large (EA)

DEMO LETÖLTÉS TOP 5

1. Gore (4D Rulers)
2. Alien Vs. Predator (Sierra)
3. Return to Castle of Wolfenstein (id Software)
4. Rogue Spear: Black Thorn (Ubisoft)
5. Empire Earth (Sierra)

Várható megjelenések

4x4 Evolution 2 (Take 2)
Mafia (Take 2)
IL 2: Sturmovik (UbiSoft)
Battle Realms (UbiSoft)
Comanche 4 (Novalogic)
Fighting Legends (Maximum Charisma)
Cabelas: Off Road 2 (Cabelas)
Kohan: Ahirman's Gift (Strategy First)
Morrowind (Bethesda)

Star Wars Battleground (Lucas Arts)
Empire Earth (Sierra)
Sims: Hot Date (Maxis)
Star Trek Armada 2 (Activision)
Europa Universalis 2 (Strategy First)
Warrior Kings (Microids)
C&C: Renegade (Westwood)
Ghost Recon (UbiSoft)
Arx Fatalis (Fishtank)

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKAT KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL: december 13-TÓL!

I SSN 0865-8226

